

# PC ULTRA

## Játékleírások, CD-tesztek

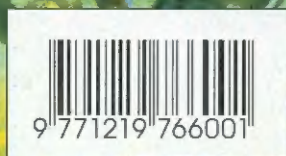
*Discworld 2, Larry 7, Toonstruck,  
Lighthouse, Steel Panthers 2,  
Fable, Creatures, DragonHeart,  
RAMA, Realms of the Haunting,  
Team F1, Sim Copter,  
Holmes 2: Case of the Rose Tatoo*

## Állandó rovatok

*Programozási tippek és trükkök,  
Internet, Java, Elsősegély,  
Scene-rovat, Hardver-tesztek,  
CoVboy posta,  
3D rovat*

**Kéthavonta  
CD ULTRA + ajándék PC ULTRA  
együtt csak 998,- Ft-ért!**

**Keressd a számítástechnikai  
szaküzletekben!**



Microsoft  
*Home*  
SZOFTVEREK  
OTTHONRA!

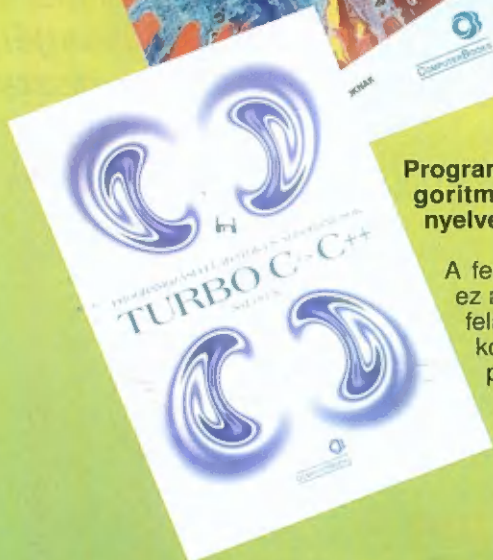


# Keresse könyveinket



Benkő-Benkőné-Tóth  
**Programozzuk C nyelven !**  
lemez melléklettel

Ez a kiadvány egyedülálló a magyar szakirodalomban, a szabványosított ANSI C nyelvvel ismerteti meg az olvasót. A közép- és felsőoktatásban alternatív tankönyvként használt kiadvány bemutatja a Turbo C rendszert is, kezdve az adat be- és kiviteltől a grafikus lehetőségeken át a rendszerprogramozásig.



**Programozási feladatok és algoritmusok Turbo C és C++ nyelven**

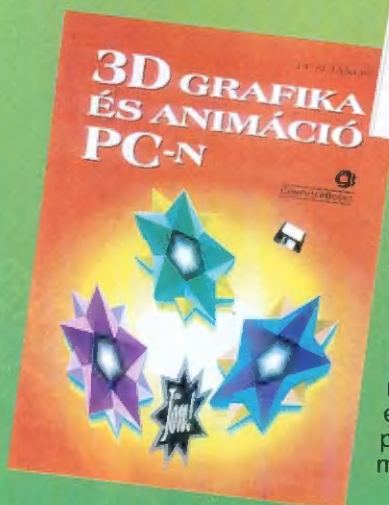
A fenti tankönyv kiegészítője ez a kiadvány. Programozási feladatok segítségével gyakorolható a C nyelv az alaptól a bonyolult objektumorientált feladatokig.

Dr. Kondorosi - Dr. László  
-Dr. Szirmay-Kalos  
**Objektum-orientált  
szoftverfejlesztés**

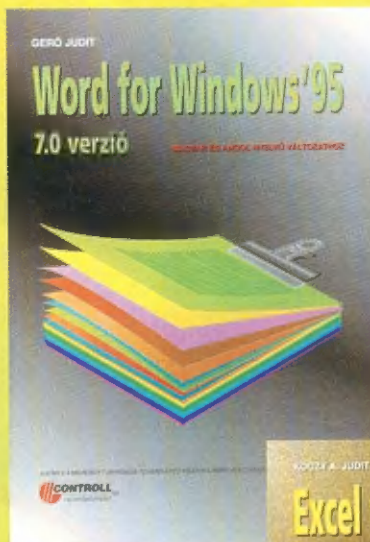


Füzi János  
**3D grafika és animáció PC-n**  
lemez melléklettel

Könyvünk útmutatóként szolgál, melyből meg lehet tanulni, hogy miként lehet geometriai, fizikai vagy egyéb térbeli problémát számítógépes ábrázolással szemléltetni és megoldani.



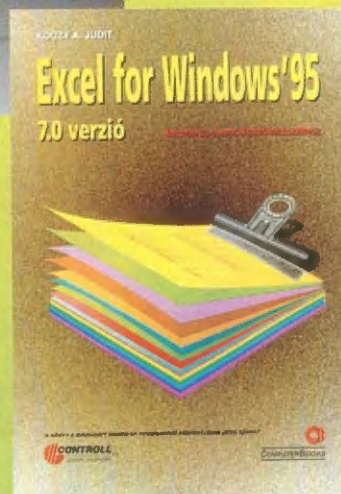
Gerő Judit  
**Word for Windows95 7.0 verzió**



Könyvünk a Word for Windows szövegszerkesztő legújabb verzióját ismerteti. Használhatják azok is, akik most ismerkednek a szövegszerkesztéssel, de azok is, akik csak az új lehetőségekre kíváncsiak. Maga a könyv is ezzel a programmal készült, így a Word lehetőségeit illusztrálja.

Kóczy A. Judit  
**Excel for Windows95 7.0 verzió**

A könyv az Excel táblázatkezelő új verzióját ismerteti. Az angol és magyar változathoz egyaránt használható.



**10 % kedvezmény  
a szelvény bemutatónak  
a ComputerBooks Kiadóban !**

1126 Budapest, Tartsay Vilmos u. 12.  
Levél cím: 1253 Budapest, Pf.: 71.  
Tel.: 1751-564, 1753-591.  
Fax.: 1753-591.

**Kérje ingyenes  
katalógusunkat !**





# BOOT

Üdvözlünk mindenkit a PC és CD Ultra legújabb számában. egy miért ez a kettőség, ez nagyon egyszerű. A CD Ultra vásárlói a továbbiakban egy újsággal többet kapnak, ez pedig nem más, mint a PC Ultra. Ezen változtatás némileg átalakította mind a PC, mind a CD Ultra ütemezését, vagyis a továbbiakban a PC Ultra a CD Ultra kiadvánnyal egyidejűleg jelenik meg 2 havonta.

Mindezek után nyilvánvalóan eloszlanak azok a rémhírek, miszerint 1 éven belül harmadszor számoltak fel bennünket, szerzőinket szélnék eresztették, és már a végrehajtók is elvitték az utolsó kézzel fogható bútordarabot a szerkesztőségéből.

Elnézést kell kérnünk mindenkitől, aki 2 hónapig nyaggatta a hírlapárúsokat, megjelent-e már a PC Ultra. Nos, a nagy pillanat eljött, és ez a továbbiakban 2 havonta lesz esedékes!

Következő lapszámunk az IFABO-val egyidőben, kb. május 05-én fog megjelenni, tervek szerint mind a PC, mind a CD Ultra először itt lesz kapható. Mindenkit szeretettel várunk az IFABO-n 1997. május 6-10-ig, a 'B' pavilon 12. standján, ahol szokás szerint nagyszabású akciókkal, ajándék CD-kkel és egyéb finomságokkal várjuk kedves olvasóinkat!

Most azonban térjünk vissza a jelenlegi lapszámunkra. Miután a 2 havi megjelenés nagyobb intervallum áttekintését teszi lehetővé, ezért most is arra törekedtünk, hogy az elmúlt 2(3) hónap kiemelkedőbb alkotásait vegyük inkább nagyító alá. Bízunk benne, hogy mind a korong, mind az újság megfelel az elvárásoknak, ennek ellenére továbbra is szívesen látunk minden kritikát, javaslatot, amelyeket természetesen nem csak levélben, hanem pl. az IFABO-n személyesen is szívesen fogadunk.

Lapunk olvasásához, a CD-n található anyagok mazsolázásához sok sikert, jó szórakozást kívánunk!

# TARALOM

## Játék / CD tesztek

Discworld 2: Missing Presumed ?!	4
Flight Simulator NEWS	9
ToonStruck (folytatás az előző számból)	10
DeathMatch tippek	12
Sim Copter	13
Creatures	14
Dragonheart	16
Steel Panthers 2	17
Lighthouse (folytatás az előző számból)	18
Fable	20
Team F1	32
Realms of the Haunting	36
Sherlock Holmes: Case of the Rose Tatoo	38
RAMA	42
Larry 7: Love for Sail	43

## Felhasználói infok

Internet (Java, HTML programozás)	26
User rovat - Programozás	28
3D rovat	27
Hardvergödés	25

## Állandó rovatok

CoVboy Posta	29
Elsősegély	22
Demolition (demo rovat)	31

### PC ULTRA

Informatikai magazin PC felhasználóknak  
II.évfolyam - 1. szám - 1997. március,  
megjelenikkéthavonta

Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató

Felelős szerkesztő: Rucz Lajos

Helyettes szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu)

Borító: Settlers II. Mission CD (PR Poster)

Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály

Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vársárhelyi Pál út 8.

Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.

Telefon/Telefax: (36-1) 371-0004,

E-mail: pcu@hungary.net, Home Page: www.mixim.hu/pcu

HU-ISSN 1219-7661

Lapunk következő száma

május elején jelenik meg

Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül

Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések

tartalmáért nem vállal felelősséget

Lapunk részt vesz a Microsoft®

fiatal felhasználókat támogató programjában

Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül

belföldi postautalványon, vagy átutalással a

COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.

Ára: 248,- Ft, előfizetés 1 évre: 1.488,- Ft,

fél évre: 744,- Ft, negyedévre: 496,- Ft

A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi

A kiadó hivatalos hardver szállító: MIXIM Kft., EZ Computer Kft.

Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.

Nyomás: Agroprint Nyomdaipari Kft.

Felelős vezető: Tóth László ügyvezető igazgató

Árusításban terjeszti a HÍRKER Rt., valamint

számítástechnikai szaküzletek és könyvesboltok



# DISCWORLD II

## Missing Presumed ?!

*Óóóóóhhh, Chuckychuckychucky és megint csak Chucky! Jaj minden értelmes halandónak!!! Megjelent a Discworld folytatása. Aki látta (akár csak egy perc erejéig) az első részt, esetleg olvasta valamelyik Terry Pratchett-könyvet (az újszülöttek kedvéért eláruljuk, hogy ez a bácsi találta ki a Korongvilágot és ő írta a Discworld-regények túlnyomó részét is), az bizonyára heves nyálcsorgatás közepette rohan megszerezni a játékot. Nos, mi is azonnal lecsaptunk a stuffra, amikor először megpillantottuk itt a HQ-n, ám miután végigjártasszunk, kissé (vagy inkább nagyon is) csalódottan álltunk fel a sörösládáról (A székek véletlenül összetörték játék közben.). Na, de nem akarunk a dolgok elebe szabadni, inkább leírjuk a game lépésről-lépésre történő végigvitelét, mert egészen biztosan vagyunk benne, hogy ezt a játékot ép ésszel, minimum három elakadás nélkül lehetetlen végigjátszani.*

Természetesen ismét *Rincewindet*



fogjuk alakítani, ezt a (*Pratchett* mester szerint) "jól képzett gyávát", akit lehetetlen elkapni, ugyanis valami hihetetlen túlélési ösztönrel rendelkezik (példának okáért, legalább százféle nyelven tudja azt a mondatot, hogy "*Ne bánts!*"). Az, hogy ez a botcsinálta várázsló egyáltalán még életben van, ráadásul teljes épségben rontja *Korongvilág* levegőjét, a világ egyik legnagyobb rejtélyei közé tartozik (**Discworld**-ön van egy olyan nézet, mely szerint *Rincewind* halálalakor (már amennyiben ez bekövetkezik) az emberiség általános okkultista képességei

szintje egy egységnyi emelkedni fog.).  
*Rincewind* egyébként kizárólag akkor kerül a figyelem középpontjába, ha valami nagyon-nagyon kellemetlen dolgot kell véghezvinni. Nem lesz ez másképpen most sem.

A bevezető képsorokban először magát a *Halált* csodálhatjuk meg, amint elhúz a halálba. ööö, vagyishogy elhúz az életbe? Na mindegy, az a lényeg, hogy ellovagol valahová. Ezután *Rincewind* barátnak látjuk, amint *Ankh-Morpork* utcáin (ez a város arról híres, hogy legnagyobb nevezettségének, a **Szagnak** köszönhetően még nem sikerült elfoglalnia senkinek) részegen tántorog egy óránkatánál. Ez az óránkat a **Láthatatlan Egyetem** (tulajdonképpen ez a varázslóképző iskola) könyvtárosa, *Rincewind* pedig az ő helyettese. Láthatóan jól elvannak mind a ketten, amíg rá nem lőnek egy bombára (a bomba tetején pedig egy cicusra, aki vigyorogva nézi a két részeg disznót). A bombát

Rincewind megpróbálja hatástalanítani, és nemsokára elhangzik a **Halálos fegyver 3-**ből ismert mondat: *"Hozd a macskát!"* (azaz a bomba felrobban). A három jómadár túléli a balesetet, ami valószí-

nüleg annak köszönhető, hogy *Rincewind* illt volt, és ezért a repeszdarabok pont kikerülték őket. Ezután vált a kép, és a készítőök névsorát látjuk, közben pedig egy *Frank Sinatra*-stílusú csontváz dalát hallgathatjuk meg arról, hogy milyen jó is a halál, mert például nem fáj, amikor a fogad húzzák (a dal végére három nő vokalista csontváz is csatlakozik az énekeshez, és dzsiggelnek egy jót). A frenetikus előadás után a **Láthatatlan Egyetem** egyik kísérletének lehetünk szemtanúi, ahol egy varázsló, akinek meg kellene halnia, életben marad. A va-

rászólk kiderítik azt, hogy azért nem halt meg az alany, mert a *Halál* nem hajlandó teljesíteni a feladatát, sőt azt sem lehet tudni, hogy merre van. A vén csont bizonyára megunta az egész napos kaszálást és lélekrablást, és elment nyugdíjba. A mágusok arra a döntésre jutnak, hogy sürgősen vissza kell hoznia valakinek a *Halált*, mert különben nagyon csúnya dolgok fognak történni, ha az emberek rájönnek, hogy nem fognak meghalni (például, az **Orgyilkosok Céhének** felkopik az álla). Ez a valaki természetesen *Rincewind* lesz, és végre meg is kapjuk a játék irányítását.



**Első felvonás:**  
**A rituálé**

Rögtön az elején a *Főmágus* néhány egyszerű(nek látszó) feladattal bízta meg *Rincewindet*. Azt mondja a drága, hogy hozzunk neki három fadarabot, 4 köbcenti egérvért, csillogást (hmm), gyertyát és némi büzt (hmmmmmm). Nosza, lássunk neki a ke-



mint felvehetjük a mágnes és a fújta-  
tót is. Menjünk oda Skazz-hoz és be-  
szélgessünk vele egy kicsit (a többi-  
ekkel nem igazán érdemes, mert csak  
baromságokat mondanak). A beszél-  
getés ötféleképpen történhet: a meg-

jelenő ikonokból kell kiválasztanunk, hogy üdvözlőjük, kérdezzük, gúnyoljuk az illetőt, esetleg elméledünk vele, vagy éppen elköszönünk tőle. Néha tárgyakat ábrázoló ikonok is megjelennek, ilyenkor a tárgyról kaphatunk információkat (ezt érdemes sokszor használni a játék során). Miután kiokosítottuk magunkat, ballagjunk át a kertbe, ahol ráakadhatunk a *Kvesztorra*, a *Dékánra*, a *Könyvtárosa* és a madárházban egy manóra, aki elmondása szerint a második legbúzósebb szaggal rendelkezik, *Night Ole Ron* után (akkor még nem érezte a *Hangya* lábszagát.). Egyelőre ezen a helyszínen semmit sem tudunk tenni, kivéve azt, hogy a mágnes segítségével a manót megszabadítjuk az acélsurranóitól. Meglátogathatjuk a kertben a méhészetet is, de itt most nem jutunk előrébb. Sétáljunk ki a városba, ahol a **Plazanál** szert tehetünk némi patogatotai kukoricára és egy borsúrára, valamint megszodálhatjuk a tejeslány csillogó ruháját. Ezután keressük meg a boszorkányt (valahol az **Árnyékokban** van a hullaházban), jól nézzük meg magunknak, a kést pedig vegyük fel. Egyelőre itt végeztünk, úgyhogy menjünk be a kocsmába, ahol

beszéljünk *Casanun-*dával, akitől (ha úgyesen beszélünk vele) kapunk egy letrát. Ha már itt vagyunk, vegyük fel a gyufát is, és beszélgessünk a vámpírral. A csapossal az italokról dumálva hozzájuthatunk némi alkoholtartalmú léhez is. A kocsmából kilépve eltársaloghatunk a helyi lepusztult személyiségekkel (érdemes beszélgetni egy ki-

csit ezekkel az ankh-morpork-i átlagpolgárokkal, mert iszonyú születlenségeket tudnak mondani), valamint találhatunk egy edényt és egy fűrészt is. Még ebben az irányban meglátogathatjuk *Gimlet* kávézóját, ahol felvehetünk egy tál chilit, és beszélgethetünk egy kicsit *Gimlet*tel is. Még itt az **Árnyékos** részen megtalálható *Mrs. Cake*, a

jósno, akivel a társalgásban nem tudunk előrébb jutni. Bosszúból lopjuk ki a szekrényéből a vasalófát, lopjuk el az ollóját és a próbababán levő ruhából is vegyük ki a részünket (na nem úgy). A fűrésszel rögtön egy kis fazon-



igazítást végezhetünk a vasalófán és a próbababán is. Nézzünk körül a temetőben is, ahol felvehetünk egy csákányt. Bent a kriptában hasznát vehetjük a létrának, majd felmászhatsz a koporsóhoz, ahol egyelőre nem találunk semmi érdekességet (még a poharat sem vihetjük el). A felrobbant **Fool's Guild** előtt vegyük fel a kürtöt és a téglát (Óóóóóh *Chuckychuckychucky...*), majd a **Bolondot** vegyük rá, hogy belebujjon a téglába. A földben tátongó lyukba mászunk le, ahol az **Eljövendő Sertéshús Raktárban** a csákány segítségével némi jéghez juthatunk. Még itt, a csatornában egy rácsra leszünk figyelmesek, no meg a tejeslánya, aki most igencsak különös perspektívából látszik. Használjuk a fújtatót és mindjárt kapunk is némi csillogó port, amit alkalomadtán oda is adhatunk a **Főmágusnak**. Nézzünk el a boltba is. Itt meglepődve tapasztaljuk, hogy mindenféle trükk nélkül hozzájuthatunk egy halhoz, egy füstölőhöz és egy flamingóhoz.

Az öregasszonnyal beszélgetve megtudhatjuk, hogy a gyertyáit méhviasszból készíti mostanában. Persze nem ad egyetlen darabot sem. Sebaj, azért még a füstölőt gyűjtsuk meg a gyufával. A dokkoknál a késsel vágjuk szét a hálót, vegyük fel a porölcypát, a halat pedig cseréljük le a madárra. Az így szerzett madarat a kertben adjuk oda a **Könyvtárosnak**,

mire megkapjuk az ütőjét. Hasonló módszerrel a flamingót a **Dékámmal**, a porölcypát pedig a **Kvesztorral** cseréljük el az ütőkre, a három ütőt pedig adjuk oda a **Főmágusnak**. A méhészetnél a chilit szórjuk rá a virágokra, amitől a méhek leizadnak. A brosúrákat adjuk oda a méhésznek, mire az rövid úton távozik. Most már nyugodtan garázdálkodhatunk. Vegyük fel az alsószoknyát, és a füstölővel piszkáljuk meg a méheket. Fáradozásunkat rögtön némi méhviasszal koronázza. Ja, az edényünket is töltjük meg itt mézzel. A méhviasszal caplassunk el a boltba, ahol kérjük meg az öreg mamit, hogy készítsen belőle gyertyát. A gyertyákat természetesen adjuk oda a **Főmágusnak**. Menjünk vissza a kertbe, ahol a kukoricát áztassuk be a sörbe (fűj!), majd adjuk oda a kakasnak. Hoppá, van egy kakasunk, ami kijózanítható **Night Ole Ron** és társainál a kannában levő kávé segítségével. Mivel a kakasunk kijózanodott, már képes a kukorékolásra. No, tréfáljuk csak meg az öreg vámpírt a koc-

mában! Szegény vérszívó a kukorékolásra fejvesztve rohan (akarjuk mondanivalóját vissza a koporsójához. Persze, mielőtt álomra hajtaná fejét, megszabadul a protokójától. A protézis természetesen a mi zsebünkbe vándorol.



Most már elmehetünk Gimlethez, ahol üljünk le az asztalhoz, és rendeljünk egy extra egérburgert. A fogak és a kémcső segítségével operálunk ki 4 köbcenti egérvért, amit vigyünk is el a **Főmágusnak**. Ezután próbálunk **Mrs. Cake**-kel beszélgetni, de nem ám akár-hogyan, hiszen elfelejtette kikapcsolni a megérzéseit. Először tréfálkozunk vele, majd kérdezzük meg, utána elmélkedünk és legvégül beszéljünk vele (jó nagy szemérség volt ez a játék készítőitől, az biztos). Most már helyre-zökkent a mami, és közli, hogy némi ektoplazmáért cserébe kölcsönadja a



**Dzsinn Üvegét.** (Egy üveg Gin? Jöhet... - Hancu) Azt persze nem tudja megmondani, hogy honnan lehet ilyet szerezni. Szerencsére eszünkbe jut, hogy a **Láthatatlan Egyetem Magas Feszültségű Varázs Berendezése** tulajdonképpen nem más, mint egy óriási centrifuga. No akkor menjünk oda, és alkalmazzuk a **"Téglában levő szellem ektoplazmájának kicsavarása a MFVB által"** varázslatot. Eredményül egy kis jófajta ektoplazmát kapunk, amit adjunk oda **Mrs. Cake**-nek. Ezután már csak annyi dolgunk van, hogy **Night Ole Ron**-nál a cipőket belerakjuk a **Dzsinn Üvegbe**, és ezzel ejtsük csapdába a **Búzt**. Ezt is vigyük el a **Főmágusnak**. Az öreg nagyon elégedett, de újabb feladatokkal bíz meg bennünket.

**Második felvonás: Halj meg velem**  
Első utunk a kertbe vezessen, ahol

a krikettpályát szabadítsuk meg az összes karikától. Meglepődve tapasztalhatjuk, hogy az örült nő a temetőből a változatosság kedvéért most a madárházhoz kötözte ki magát. Ezek után a dokkok felé menjünk, mert nagyon szűrja a szemünket a hajó, amely kikötött. A kapitánnyal beszélgetve kiderül, hogy élőhalottakat fog szállítani az **Elensúly Kontinensre**. Mivel **Rincewind** nem élőhalott, ezért az utazás (egyelőre) szóba sem jöhet. Próbálkozunk a hullaszállítóval is beszélni a hullaház előtt, amíg nem beszél nekünk halotti bizonyít-

ványról. Látogassuk meg a hullaházat, ahol egy tükrrel gazdagíthatnánk magunkat, ha a halottkém engedné elvinni. Kérdezzük meg tőle, hogy mik azok a jellemzők, amelyekkel egy halott napnapság rendelkezik. Elmondja, hogy csupán három ilyen kritérium van: az első az, hogy a lehellet ne homályosítsa el a tükröt (szóval ezért nem vihetjük el: munkaeszköz), a második a pulzus hiánya, a harmadik pedig az alacsony testhőmérséklet. Ha esetleg elolvadt volna a jégdarab, akkor tegyünk egy tiszteletkört és szerezzünk újat, majd pedig a hullaházban tegyük meg a szükséges előkészületeket halottá nyilvánításunkhoz. Első dolgunk az legyen, hogy a tükröt a Bunsen-égő felett felmelegítjük, majd a próbababa fa karjával helyettesítjük sajátunkat. Ezután már csak a jégdarabot kell elhelyezni alkalmas helyre (inkább nem árujuk el, hova). Mindezek elvégzésével megkérhetjük a halottkém, hogy vizsgáljon meg minket, hátha meghaltunk. A koma elvégzi a tesztet, és mivel mindent rendben levőnek talál, kiállítja a halotti bizonyítványunkat. A bizonyítványt mutassuk be a hullaszállítónak, és egy kalandos utazás után végre felelősségre vonhatjuk a **Halált** az áldatlan állapotokért. Megegyezünk vele, hogy visszajön, ha népszerűbb lesz az emberek között. És ekkor jön az isteni szikra: Mozit fogunk csinálni belőle! Ha beszélünk **Dibblerrel**, elmondja, hogy

bármilyen filmet el lehet adni, ha van benne egy bombanő, a filmzene bombasiker, és bomba újdonság van a filmben. Oké, meglesz. **Halál**, öreg haver, **SZTÁR** lesz belőled! Most őt új helyre mehetünk: **Holy Woodba**, **Djelibeybibe**, a hegyre, az oázishoz és a piramisokhoz (illetve ez csak kettő, mert teve nélkül **Rincewind** nem hajlandó átkelni azon a sok-sok homokon). Akkor tehát irány **Djelibeybi**, ahol rögtön meg is vehetjük a tevét, és góto piramis. Vegyük fel a ragasztót és kenjük is egy kicsit a szőrfre belőle. Az ollóval vágjunk le egy darabot a múmia kötözéséből és tekerjük rá azt a fakarra. Irány az oázis, ahol a kart cseréljük ki a másikra. A rothadt kart megvizsgálva figyelme-ssek lehetünk az egyik ujján csillogó gyűrűre. Ezt vegyük is le a karról. Ezután a hegyek felé irányítsuk utunkat, ahol a késsel vagdossuk le a csontvázakat a fákról. Most már ideje meglátogatnunk **Holy Wood**-ot is, ahol rögtön megakad a szemünk egy egytonnás súlyon. Gyorsan tegyük is magunkévá, csakúgy, mint a postaládára ragasztott 10-es matricát. A matricát csak a poén kedvéért ragasszuk a súlyra, így most már van is egy tíztonnás súlyunk. Nézzünk be a sminkszobába, ahol kotnyeleskedésünk következményeképpen újabb feladatot szerzünk magunknak: az **Elf** királynő képét kell megszereznünk. Nézzünk be az **ILM**-hez is, hátha kapunk valami feladatot ott is. A manók trénerre igazi marketing-szakember: nem érdekli, hogy mi a cselekmény; a lényeg az, hogy a filmben nagy robbanások legyenek. Akármilyen lehet a filmben, akár dinoszauruszok is, nem számít, csak robbanjanak fel (hej, ha **Matuska Szilveszter** ezt hallaná...). Vegyük fel a fényképezőgépet (sajnos manó egyelőre nincs benne), majd kérdezzük meg a tréner, hogy nem adna-e kölcsön egyet. Azt mondja, hogy egyet elvihetünk, de az bemenekül a színpad falak mögé. Most nem fogjuk hajkurászni a kis dögöt, inkább menjünk tovább jobbra, és a trolltól kérjük el a kulcsot. Nyissuk ki az ajtót, és nézzük meg mi van bent. Nagy megle-





petésünkre dalos pacsirtánk, a tejeslány fogadja becses személyünket, akinek bevallása szerint egy kis barát kell. Hát, elnézve a töméntelen mennyiségű gyémántot, nem mi leszünk azok. És sajnos nem is a gyűrűnk, amit a keselyűktől hiénáztunk el. **(Most nem világos: barát kell, vagy karát? - Hancu)** Lépjünk le és menjünk fel a troll mellett a forgatás színhelyére, ahol a zenészeinket leadhatjuk *Dibblemek*. Irány visszafelé, és keressük meg a kastély bejáratát. Menjünk be, és a gyűrűt cseréljük el egy jelmezre. Ezután másszunk vissza **Ankh-Morporkba**, a dokkokhoz. Itt a súlyt akasszuk fel a horogra, és engedjük utat agresszív ösztöneinknek (például, rúgjunk egy jó nagyot a... *Hancu* már megint cenzúrázta, hogy kibe). Vegyük fel a lepótógó tárgyakat, majd hajózzunk el **Djelibeybi**-be, ahol tegyük tiszteletünket a helyi boltban. Itt vegyük fel a piramis terveit és beszélgessünk egy kicsit az építéssel. Sétáljunk tovább, és próbáljuk meg megvenni a cukorkövet. Sajna pont az orrunk előtt viszik el, de se baj. Beszéljünk *Uri Djellerrel* is, és kérdezzük a zenéről, mire ő útba igazít egy filozófushoz, aki a sivatagban él. Kérjük

királynőt. Irány az erdő, ahol a ragasztó, a kürt és a ló-jelmez segítségével elkészíthetjük az unikornis-jelmezt, ami ugyan egyedül túl nagy *Rincewind*-nek, de a *Könyvtárossal* együtt éppen megfelelő. Most már bátran beléphetünk a kövek közé, de arra figyeljünk, hogy a láda nem tud velünk jönni. Kár, hogy nincsen manó a fényképezőgépben, mert akkor már meg is lenne a kép a királynőről. Nézzük meg, hogy történt-e valami **Djelibeybi**-ben. Mivel semmi újat nem látunk, állítsuk vissza a botot a helyére, és már jönnek is kövezni. Az események után végre miénk lesz a cukorkő és a kötelet is felvehetjük. Beszéljünk ismét *Uri Djellerrel*, akitől most a **Fiatalság Forrása** felől érdeklődünk. Ő sajnos elfelejtette, hogy merre is található, de azt mondja, hogy van egy kutató, aki néha erre felé is jár, és ő biz-



ahol a kosarat és a mézet használva meg tudjuk javítani a **HEX**-et. Most már megkérdezhetjük *Skazz*-t, hogy használhatjuk-e a gépet. Bátorít minket, ezért feltesszük a végső kérdést: Miért? A gép dolgozik, és *Skazz* kiszámítja nekünk, hogy cirka kétmillió év múlva meg is lesz a válasz. Nincs más hátra, valahogyan fel kell gyorsítani az időt. Még szerencse, hogy nálunk van a **HEX** időgyorsító perifériája: a piramis. Tegyük fel újra a kérdést, és néhány pillanat múlva már a kezünkben is lesz a válasz (ezt inkább nem áruljuk el). Menjünk is vele a filozófushoz, aki odaadja a filmzenét tartalmazó papírt. Ezt is vigyük el *Dibblemek*. Visszafelé fessük be a bumerángot a festékkel, amivel a manó is befestette magát, így most már meg tudjuk szerezni öklémét. Tegyük is be a fényképezőgépbe, és így már le tudjuk fényképezni az Elf királynőt. A képet vigyük el a sminkesnek, majd adjuk le *Dibblemek* a **Hóvihar-gömböt**, mint bombaujdonságot. Mivel minden együtt van a filmhez, neki is állunk forgatni... Sajna a forgatás során a *Halál* igencsak elkedvetlenedik, és egy kaszkadőr akar maga helyett (ez mondjuk elég mókás dolog). *Dibblemek* megtudhatjuk, hogy egy olyan csontvázat kell szereznünk, amelyik nem bánja, ha felrobbantják. Menjünk el szörfözni, és a barlangrajzokról is készítsünk néhány felvételt. És most jön a nagy trükk: az **Árnyékok**nak azon a részén, ahol *Mrs. Cake*

hez lehet bemenni, van még egy eldugott ajtó (bal oldalon). Na ide menjünk most be (jól jön a halotti bizonyítvány), és nyissuk ki a szekrényt. A *Fekete bárány*nak mutassuk meg a Neolitikumból származó barlangrajzokról készített fényképeinket. Mozi indul, csapó!

A bemutató után a vetítoszobában találjuk magunkat. Vegyük le a tekercset a mozigépről és rakjuk a vágóasztalra. Szerencsére nálunk van az Elf királynőről készült képek maradéka, amit vágjunk is bele a filmünkbe. Most már visszarakhatjuk a tekercset. A film annyira jó lesz, hogy a *Halál* mégsem tér vissza munkájához, hanem mozi- és popstárrá akar válni (... és így született meg a death-metal... Egyébként volt annak idején egy elég rossz film, *"Bill és Ted haláli kalandja"* vagy valami hasonló cím alatt, az is ugyanerről szólt.).

### Harmadik felvonás: A zord Rincewind

Ebben az epizódban a *Halál* szerepét vagyunk hivatottak betölteni, aminek köszönhetően a legmókásabb jelenetek is itt lesznek. Az istállóban vegyük fel a kötelet és ragasztózzuk be a nyeret. A ház bejáratánál a lábtörő alól vegyük fel a kulcsot, majd bent a házban az egyik ablakot szabadítsuk meg a függőnyeitől, az esernyőtartóból pedig vegyük ki a kaszát. A felfedezést a könyvtárban kezdjük, ahol vegyük fel a saját életünkről íródó könyvet és a kulccsal nyissuk ki az alkótot. Sajna, bent túlságosan sötét van, úgyhogy kénytelenek vagyunk távozni. Következő utunk a konyhába vezet, ahol *Albert* felvilágosít minket arról, hogy hogyan lehetünk halálpótlók. Mutassuk meg neki a kaszát és a függőnyt, a sütő ajtaját pedig nyissuk ki. Ezután vegyük fel az olajos rongyot és gyűjtsük meg, a kötelet pedig erősítsük a bumeránghoz. Meglátogatjuk a *Halál* dolgozószobáját is, itt felvehetjük a tintát és csengethetünk *Albert*-nek. Amíg ő erre felé lohol, mi a konyhából lopjuk el a cukorcedényt, amit nem engedett elvenni. Az istállóban adjunk egy kis cukrot *Binky*nek és nyer-



meg, hogy egyenesítse ki a krokett pályáról származó karikákat, és a piramistervek alapján ezekből már össze is tudunk ütni egy drótvázat. Menjünk fel a kövezés helyére és vegyük fel a botot, majd nézzük meg a filozófusunkat is, aki semmi perc alatt megírja nekünk a filmslágeret. Egy baj van csak, hogy nem adja oda a papírt, amíg meg nem válaszoljuk a végső kérdést: Miért? **(Negyvenkettő -Hancu)** No, most meglátogathatjuk a **Láthatatlan Egyetem** kertjében kikötözött nőt. A botot szúrjuk bele a komposztba, mire az örült gyorsan átkötözi magát oda. Nagyszerű, van egy saját örültünk. Ha már úgyis erre járunk, akkor az ebédelőben a *Könyvtárossal* beszéljünk a ló-jelmezről, majd nézzük be a hullaházba is. Itt azt látjuk, hogy a boszi végre magához tért, és *Casanundát* is itt találjuk. A boszival egy szó nem sok, annyit sem tudunk váltani, amíg *Casanunda* énekel. Szerencsére gyorsan le tudjuk rázni a csajt. Mivel megszabadítottuk a fenyegetéstől, a boszi elárulja, hogy merre keressük az Elf

tosan tudja, hogy hol van az a hely. A cukorkővel célozzuk meg a **Holy Woodban** őrt álló trollt, mire megfájdul a foga tőle... Még szerencse, hogy van nálunk egy foghúzó alkalmatosság, a kötél. A gyémántot adjuk oda a tejeslálynak, aki most már a filmünkben fogja betölteni a bombanő szerepét. Rohanjunk is *Dibblemek*hez, és újságoljunk el neki a nagyszerű hírt.

Szálljunk hajóra és hajózzunk le a térképről. A bennszülöttel társalogni hasznos dolgokra tehetünk szert: egy bumerángra és egy piknikes kosárra. Ha már itt vagyunk, szörfözzünk egyet: A barlangban bárányrajzokat találunk, amelyeket egyelőre nem tudunk lemásolni. Menjünk vissza, majd sétáljunk el jobbra, a hangyabolyhoz (*atyám, egy egész bolynyi Hangya!*). Sajna itt sem tudunk semmit sem csinálni, viszont a **Láthatatlan Egyetem Étkezőjébe** visszamelve, ha az ott található ételeket bepakoljuk a piknikes kosárba, és visszahajózzunk a hangyabolyhoz, a kosárral összegyűjthetjük a hangyákat. Vissza a **Láthatatlan Egyetem**hez,







#### Negyedik felvonás: Míg a Halál el nem vá- laszt

Első dolgunk az le-  
gyen, hogy visszame-  
gyünk a *Halál*hoz, és a  
kalapjából megszerez-  
zük a dugót. Ezután az  
utunk *Djelibeybi*-be  
vezessen, ahol *Uri*  
*Djellemek* megmutat-  
hatjuk a homokórát és  
a *Fiatalság Forrásáról*  
kérdezhetjük. Mászkál-

junk egy kicsit fel-alá, aztán menjünk  
vissza *Djelibeybi*-be. Ha látjuk, hogy  
a *Kutató* megérkezett, akkor gyorsan  
menjünk a tevéjéhez, vegyük ki a nye-  
regtáskájából a kulacsot, és a helyére  
a rothadt kart csempésszük. A kese-  
lyük előbb-utóbb megmutatják nekünk,  
hogy hol is van a *Fiatalság Forrása*.  
A forráshoz sétálva megállapíthatjuk,  
hogy van benne homok, csakhogy na-  
gyon spriccel a víz. Fogjuk a dugót, és  
oldjuk meg vele ezt a problémát is.

#### Epilógus:

##### Queen Kong

Nézzük meg a boszi seprűjét, és pró-  
báljuk meg elkérni tőle. Persze, nem  
adja a mocskot. Sebaj, kérjük el  
*Dibblertől* a hólyagokat, és töltsük fel  
a kulacs-  
ból. Vett  
vízzel ö-  
ket. Né-  
zzük meg  
a hollót is,  
és vegyük  
rá a bo-  
szit, hogy  
költözzön  
át a lelke a  
hollóba.  
Most már  
miénk le-  
het a sepr-  
ű. Végül,  
te g y ű k  
*Rincewind*

zsebébe a vízzel teli hólyagokat, és  
irány az endsequence, amivel nem biz-  
tos, hogy mindenki elégedett lesz.

Nos, először nem igazán sikerült fel-  
fognunk, hogy miért kellett a játékhoz  
két CD. Aztán rájöttünk, hogy a sok-  
általában felesleges - szövegelés fog-  
lal el a két lemezen 300 megát. Azért  
felesleges, mert az esetek nagyon  
nagy részében úgyis csak ugyanazt le-  
het csinálni, mint az első részben: min-  
den tárgyat kell használni mindennel  
vagy mindenkivel, és persze minden-  
kivel mindenről beszélni. És néha ez  
sem elég: lásd *Mrs. Cake*, vagy kívül a  
rejtett ajtót, amit csak úgy sikerült ész-  
revennünk, hogy megnéztük a szöve-  
geket tároló fájlt, és észrevettük, hogy  
*Mrs. Cake* közelében kell egy ajtónak  
lennie valahol. Továbbá a "szívátós" tár-  
gyak is bizonyára sok helyet foglalnak

el, mint például. a kinyithatatlan szek-  
rény a hullaházban, amely tökéletesen  
alkalmas arra, hogy a játékost görcsös  
erőlködésekre késztesse (ilyenek még  
a csatomban a hordók, a temetőben  
a sírkövek, az oázisban a sziklák, a  
kertben a labirintus és a fogantyú). Az-  
tán ott vannak még azok a szereplők,  
akiket csak dísznek raktak a játékba:  
*Henry Coffin*, *Duckman*, a *Kapitány*,  
*D'Blah*. Ez mondjuk még nem is lenne  
baj, ha legalább mennének a poénok.  
De nem mennek. Az egész játékban  
volt egy olyan érzésünk, hogy a keve-



sebb több lett volna. A felhasználói ké-  
zikönyvnek van egy mondata, ami na-  
gyon tetszett nekünk: "Az új *Discworld*  
egy kicsit könnyebb, mint az előző, sok-  
sok új helyszínnel, jobb grafikával és  
hangminőséggel." A grafika mondjuk  
tényleg sokkal szebb (bár a *Discworld*  
első részében sem volt csúnya), de a  
sok-sok új helyszín valójában szé-  
gyenletesen kevés helyszínt takar (a  
régiekből is alig van vagy tíz). Ráadá-  
sul, a játék cselekménye is olyan, hogy  
ezekre a helyekre maximum egyszer  
kell elmenni; gyakorlatilag a 40 hely-  
szín közül kb. 10 olyan van, ahol a já-  
téknagy részében mászkál az ember  
(persze, ha tudja a játékos, hogy ép-  
pen mit kell csinálni). A játék egyé-  
ként valóban könnyebb, mint az előző,  
de ez éppen a rövid sztorinak köszön-  
hető. Belegondoltunk, hogy ha valaki  
a leírást követve kezd el játszani, ak-  
kor max. 2-3 óra alatt tökéletesen vé-  
gig tudja játszani a játékot. A jobb hang-  
minőségről pedig csak annyit, hogy eb-  
ben a részben is a nagyszerű, *Monty*  
*Python*-os *Eric Idle* szinkronizálja  
*Rincewind*-et (a bevezető dalt is ő  
énekli és ő is írta), de DOS alól fut-  
tatva a játékot igen gyakran megtör-  
ténik, hogy egyszerűen csak elhall-  
gat ez a jobb minőségű hang, mert  
annyit tölt a CD-ről a game, hogy a

kép és a hang szinkronja elveszik.  
Ilyenkor nem szól tovább a hang és  
kész. WIN 95 alatt pedig hasonló eset-  
ben recsegések meg ropogások meg  
mindentféle erősítő- és fülkímélő  
effekteket szólnak meg - de legalább  
amikor vissza tud jönni a szinkron, ak-  
kor helyre is rázódik a dolog. (Az azért  
már kicsit durva, hogy egy 300 msec-  
es négyszeres CD-ROM nem elég  
neki. A felhasználói kézikönyv szerint  
elég a duplasebesség. No  
comment.) Még egy kis bosszankodás:  
az illető(k), aki(k) a magyar felhasználói  
kézikönyvet csinálták  
megérdemelnének egy jó  
nagy s\*\*\*berugást. Hiány-  
zó lábjegyzetek, és he-  
lyesírási hibák tömege  
tarkítja az egyébként ta-  
karos kis füzetet. És mi-  
ért nem különbözteti meg  
a kézikönyv a rövid és  
hosszú í/í betűket? És mi-  
ért nem lehetett az angol  
kifejezéseket ugyanúgy  
lefordítani, mint a magyarul megjelent  
*Mágia Színében*? És mi az, hogy nem  
kezdünk mondatot ésszel...? (*Terry*  
*Prachett* forog a sirjában, pedig a  
főszerep meg se halt... - *Ford*  
*Farlaine*).

Mindent egybevetve, aki most ismer-  
kedik *Discworld* világával, az valószí-  
nűleg élvezni fogja a játékot, a fanati-  
kus *Prachett*-rajongóknak azonban  
csalódást fog okozni. Ebből sokkal jobb  
játékot lehetett volna csinálni egy picit  
több odafigyeléssel. De így... Az az  
igazság, hogy a *Toonstruck* mind gra-  
fikailag, mind zeneileg, mind a játék-  
menet és a hangulat tekintetében ma-  
gasan felülmúlja a *Discworld 2*-t. Kár  
érte.

A végére már csak egy köszönetnyil-  
vánítás maradt: megathanx *Schultin*ak,  
akinek a játék végigvételéhez szolgáló  
infokat köszönhetjük.

#### H2-Óhhh Team / Stöki



Minimum hardver: 486DX2-66,  
8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Psynosis  
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika: ■■■■■■■■■■  
Hang: ■■■■■■■■■■  
Design: ■■■■■■■■■■  
IQ: ■■■■■■■■■■



# Imperium Galactica

Ahhoz, hogy Tiéd legyen a világegyetem,  
másoknak is lesz egy-két szavuk!



MEGJELENIK MÁRCIUSBAN!



Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on

DIGITAL REALITY



# Flight Simulator

Az 1996-os év utolsó negyedében az átlagosnál jóval gazdagabb volt a termés **Flight Simulator** kiegészítő-progikból, így elhatároztuk, hogy megpróbáljuk röviden összefoglalni, hogy ezen a téren miket alkotnak az egyes cégek.

Természetesen a legnagyobb durranás a **Bruce Artwick Organization** által elkészített **FS 6.0 for Win 95** volt, ami néhány héttel az ünnepek előtt jelent meg a boltokban. Erről a programról már megjelent egy ismertető a **PCU #10**-ben, így felesleges lenne újból kitérni rá. Mivel a program kivitelezés szempontjából nem hozott túl sok újdonságot, a polcokon továbbra is megtalálható az **FS 5.1** CD-s verziója. Ezt valószínűleg egy ideig meg lehet még kapni, mivel nemrég készült el a legutóbbi **MS** kiegészítőprogram, a **MS Hawaii**, és még kapható néhány régi is, köztük a **MS Caribbean** és a **MS Japan**. Ebben az új **scenery**-ben a grafikusok kihasználták a még viszonylag új **FS 5.1** szinte minden grafikai lehetőségét, és valóban gyönyörű programot hoztak ki. Ha a közeljövőben lesz rá lehetőségünk, egy részletes ismertetőt is megeresztünk erről a csomagról.

A következő újdonság legalább annyira kapcsolódik az **FS5**-höz, mint a **PCU #11-12** összevont számban ismertetett **Perfect Flight**-hoz. (Erről jut eszembe! Elkövettem egy hibát az említett leírásban. A **DC-3** **Dakota** gép ismertetésénél hibás a légitársaság, mert a csomagban a **Bahamas Air** nevű társaság régi **DC-3**-asával repülhetünk. Bocs.-Ggab) Most a **Perfect Flight Deluxe** című progróiról van szó. Ebben a csomagban a **scenery** file-okat már nem a régimódi **FS4**-es szerkesztővel készítették, hanem valódi, **FS 5.1**-es tájak felett repkedhetünk. Emellett újabb, és az előző verzióhoz képest nagyobb mennyiségű segédprogramhoz lesz szerencsénk azoknak, akik beszerzik a progit.

Már régóta előkelő helyen áll a **Flight Sim** kiegészítőcuccok készítésében az **Apollo Software**. Mióta megjelent az **FS 5.0**, a legnagyobb dobásuk talán a **Flight Simulator Flight Shop (FSFS)** volt. Ez egy repülőgépszerkesztő progí, de adnak vele még egy csomó apró, de hasznos szerkesztőprogramot. Azóta szinte minden általuk készített program futtatásához szükséges az **FSFS**. Ez alól csak a **Tower** és a **Europe I**, valamint annak továbbfejlesztett új verziója, a **Europe II** voltak kivételek. A **Tower** szigorúbban véve nem **FS** kiegészítőprogí, mindössze elfut a két játék egymás mellett hálózaton. Akit további részletek is érdekelnek erről a progróiról, az lapozza fel a **PCU #5-6**

összevont számát, mivel ott részletes leírást találhat róla. A **Europe I** egy egész Európát lefedő **scenery**, amelyet megjelenése óta sok dicséret és sok kritika is ért. A dicséretet amiatt kapták a készítőik, hogy ez volt a legelső **scenery**, amely ekkora területet lefedett, így a későbbi **scenery** file-ok többségét úgy készítették, hogy a **Europe I** alapjaira épültek rá. Akadtak olyan **scenery**-készítők is, akik figyelmen kívül hagyták a **Europe I**-t, mivel voltak a programban pontatlanságok is, így nem passzolt némelyik **scenery** ebbe a környezetbe. Az egyetlen megoldás ilyenkor az volt, hogy kikapcsoltuk a **Europe I**-t, ha meg akartunk nézni más tájakat is. Valószínűleg ezért döntöttek úgy a program készítői, hogy kihozzák a **Europe II** című, egészen friss kiegészítő-progí.

Visszatérvén az **FSFS**-re, ez a program azóta is jól tartja magát, habár kis hazánkban még mindig nehézkes (magyarul: boltban lehetetlen) hozzáférni. (Va-

lógép-gyűjtemény, amelyet ők adtak ki, a **Great Jets** alcímet viseli. Ebben a csomagban többek között olyan utasszállítógépekkel találkozhatunk, amelyek meghatározók voltak a Jet-korszak fejlődésében. Természetesen megtalálható ezek közt a **Concorde**, de sok más amerikai és európai géptípus is az ötvenes évektől egészen napjainkig. A kollekció negyedik darabja a **Business Jets** névre hallgat, és valóban megtalálható a lemezen korunk legelterjedtebb kisméretű, sugárhajtású utasszállító repülőgépei. Persze itt is vannak még bonus darabok, de ezt már talán meg sem kell említeni. A sorozat ötödik darabjáról sajnos csak annyi információ van, hogy megjelent. Ha találkozik valaki ezzel a progival, akkor az még biztosan friss, meleg, ropogós (vagy ha így jobban tetszik: zsír-új) lesz.

Ha ennyi nem lenne elég az **Apollo**-ból, akkor tudatjuk a nagyerőművel, hogy készítettek két programcsomagot, amelyeken repülési kalandok vannak. Ezek az **Apollo Flight Adventures I., II.** címet kapták, és állítólag elég jók. A repülési kalandokat, mint szabványt az **FSFS**-ben ta-

lószerűleg nem tartják olyan jó üzletnek, mint a **Doom**-klónokat meg a **\*\*\*\***-t tizcédés, digitált videóklip-gyűjteményeket...) Az 1996-os év végéig összesen öt olyan programcsomag látott napvilágot, amelyből új repülőgépeket szerezhetünk a **Flight Simulator**unkhoz, és az **Apollo** keze munkáját dicséri. A kiegészítők címei: **Apollo Aircraft Collection 1., 2.**, stb. A legelső kiadvány a **Boeing Family** alcímet viseli, és ehhez méltón leginkább a **Boeing** cég gyártmányaival foglalkozik. Megtalálható itt az összes olyan **Boeing** jet, amely még ma is repül, egészen az ötvenes évek négyhajtóműves **B-707**-esétől a cég legmodernebb, kéthajtóműves óriásgépéig, a **B-777**-esig. Természetesen a programcsomag tartalmaz még rengeteg más gépet is, ám ezek többsége kis sportrepülőgép, vagy régi, világháborús matuzsálem. A második csomag alcíme **Airbus Family**, és ebből már vélhetőleg mindenki számára világos, hogy leginkább az **Airbus**-okra koncentráltak a készítőik. Itt is van rengeteg más repülőgép, valamint új műszerfalak is helyet kaptak a csomagban. A harmadik repü-

lálta ki a cég programozógárdája, így természetesen ott virít a dobozuk oldalán, hogy szükséges a progíhoz egyrészt az **FS 5.X**, másrészt meg az **FSFS**. (Igy kell minél több példányt eladni egy programból. **Apollo**-ék könyitanak valamit a programozás mellett az üzlethez is...) A rep. kaland szabványt a **Win95**-ös verzió, azaz az **FS 6.0** már defaultban tudja, de sajnos még tesztelni nem tudtuk a programot, így azt sem tudhatjuk, hogy esetleg milyen ütközés van a két program hasonló szabványa között.

Egyelőre ennyit az **Apollo Software** termékeiről, most evezünk egy kicsit más vizekre! Egy másik, viszonylag új cég is elkezdett betörni a **Flight Sim** piacra, és jelenleg két programjuk megjelenéséről van tudomásunk. Az egyik csomag a változatosság kedvéért egy repülőgép-gyűjtemény, és a fantáziadús **Aircraft Collection** nevet viseli. Az előző programcsomagokkal szemben jobb esélyre pályázhat az ár-minőség arány szempontjából, bár igazi előnye a vetélytárs programokkal szemben az, hogy jóval nagyobb mennyiségű repülőgép

és egyéb kutyü található a csomagban. A gépek készítőinek nevei eléggé ismertek, legtöbbjüket shareware kiegészítőprogramjai alapján már ismerhetik azok, akik megnézték az

**ftp.iup.edu**-t. Elég ügyes társaság, értenek az **FS5** lelki világához, de meg kell jegyezni, hogy a bizniszben még van mit tanulniuk. Igazából nem a doboz viszonylag egyszerű borítójáról van szó, mert az **FS**-rajnók vélhetőleg nem a doboz miatt vesznek meg egy kiegészítőprogí. A hiba, amit elkövettek, ott van, hogy a repülőgépekhez szükség van az **FSFS**-re. Ez az ő szempontjukból azt jelenti, hogy az **Apollo**-nak csinálnak üzletet, de az egyszerű vásárló szempontjából nézve ez nem is volt olyan rossz ötlet, mert ha már egyszer megvan az **FSFS**, akkor azt már minden cég szabványának tekintí, így bármilyen kiegészítőprogí fel tudunk használni. Nem kizárt, hogy részben épp ezért döntött úgy a csapat, hogy az **Apollo** féle **FSFS**-t támogatja, és nem csinál új szabványt...

Bocs a kitérőért, térjünk rá most már a csapat második alkotására! Ez az előző progíhoz képest kuriózum-számba megy, ugyanis ez egy valódi **Scenery Designer!** (A progí címe is az.) A részletekről csak annyit, hogy a készítők nagyon jónak tartják...

A végére egy érdekes programcsomag rövid ismertetése maradt. A címe **Schiratti Commander**, és vélhetőleg nem fogja senki összekeverni a **Norton**nal, mert ez a CD nem a **DOS**-hoz nyújt segítségképp egy emberközelibb felületet, hanem a **Flight Sim 5**-höz. Egyébként a progí **Windows** alá írták meg, és ott lehet az **FS5 scenery**-kkel mindenfélét csinálni (pl. nézegetni, editálni, térkép-ként kinyomtatni, stb.) A programban "címszereplő" **Enrico Schiratti** már letette a névjegyet **FS5** cuccok gyártásában, mivel az **iup.edu** teli van olyan **scenery**-kkel, amiket az ő shareware **BGL Compiler**-ével készítettek. Rajta kívül még a **Simula Flightware** és a **LAGOS** logo-ja látható a dobozon. Az előbbi egy olasz cég, akik arról lettek híresek, hogy az első (és legjobb) tudomásunk szerint az egyetlen olyan gépet készítettek el az **FS5**-höz, amely nem található meg az **FS5** csomagban és ráadásul még nem is igényel semmiféle repülőgépszerkesztő programot (pl. **FSFS**). Ez a gép egy **DC-9**-es **Alitalia** felfestésben, és shareware. Az utóbbi társaság számunkra talán leginkább a **PCU #4**-ben ismertetett **Budapest Scenery**-ről ismeretes, ugyanis a program terjesztésének jogát ők vásárolták meg.

Ggab



# TOONSTRUCK

*Fluffy Fluffy Bun Bun, Fluffy Fluffy Bun Bun, lallalallalallaa. Fluffy Fluffy Bun Bummm. (Na, lecsaptam a Hancut, mert itten énekelte ezt a baromságot, ugyanis éppen most nézte végig a Toonstruck második felét, és egy kicsit elhaltasodtak rajta a Fluffy-szindróma tünetei.-Stöki)* A Fluffy-szindróma egyébként egy ritka (bár egyre inkább terjedő) betegség, olyasmi, mint a Xénia-láz, csak rosszabb: gyógyíthatatlan, heveny mentális károsodással és intelligenciaszint-eséssel jár.

No, ha minden igaz, a múltkor ott hagytuk abba, hogy elakadtunk. Azóta már természetesen megoldottuk az összes problémát, és mindenre rájöttünk. Ez köszönhető egyrészt a mindent felülmúló zsenialitásunknak, másrészt pedig hihetetlenül éles eszünknek. Persze, az is elképzelhető, hogy brilliáns intuíción és ösztönös profizmusunk is közrejátszott valamelyest a megoldás megtalálásában, de ezt most hagyjuk (tervezzük, hogy egy különszámban szavazást írunk ki arról, hogy most végül is melyik jó tulajdonságunk miatt sikerült végigjátszanunk a **Toonstruck**-ot...). Na, mielőtt még világszerte híres szerénységünk megsínylené ezt a jogos öntömjénezést, belevágunk a leírásba. Voilá!

Szóval, ott tartottunk, hogy a **WACME** előtt állunk és tanácsaltalanul nézegetünk. No, ne tanácsaltalankodjunk sokat, menjünk be az üzletbe! Itt kérjük újra a bokszesztyűs bemutatót a kutyától, mire az annak rendje s módja szerint lecsapja a macskát. Ekkor a macska feje felett csillagok jelennek meg, amiket fel lehet venni!!! (Amíg erre rájöttünk, sokat csuklottak a programozók kedves mamái...Itt szeretnénk egyébként megköszönni *Smire* cimboráinknak azt, hogy rájött nekünk erre a lépésre: *Thanks, Smire!*) Ezután balagjunk át a hallehúzó budihoz, és a sárga halunkat cseréljük ki zöldre, ugyanis a sárga nem

használható semmire (ez megint csak nagy bunkóság volt a készítőik részéről, mert ha már egyszer a sárga hal a fődíj, és azt a legnehezebb kipecázni, akkor logikusnak tűnik, hogy azt kell valahol használni). Ha ezzel végeztünk, menjünk vissza a palotába, és a mérnöktől jobbra eső helységben szereljük meg a **Cutifier**-t. Ez a következőképpen történjen: A cukortól az óramutató járásával egyező irányba haladva pakoljuk be a hiányzó helyekre a következő cuccokat: köpeny, csillagok, zöld hal, csengők, nyárs, bowling-díj, mogoró, nyaklánc, nyíl, paprika, kenyér.

Ha mindent jól csináltunk, a program kéri a második lemezt, ami rögtön egy frankó, kábé negyedórás movie-val indul. Ebből kiderül többek között, hogy *Hugh*, a jók királya nem más, mint... (na, ezt nem áruljuk el, némi fantáziával ki lehet találni (különben meg a *Fluffy* az.)), valamint az, hogy korántsem olyan jó uralkodó, mint azt mi hittük, mert *Drew*-t elfogattja az örökkel, *Flux*-ot pedig lekezezi a **Cutifier**-rel (szegény *Flux*-tól el is búcsúzhathatunk a játék hátralevő részére, ugyanis teljesen rátör a happiness, aminek az lesz az eredménye, hogy nem hajlandó velünk jönni). Ezután a király kifejti, hogy ő lesz **Cutopia** ura, és a börtönbe zavarja *Drew*-t. Még szerencse, hogy a gonoszok is vadásznak ránk, ugyanis megjelenik *Nefarious* három pribékje, s hamarosan a főgonosz (bár mostanra már meglehetősen kétsé-

gessé vált, hogy ki is ebben a játékban a főgonosz (**Hogy lenne már kétséges, a Fluffy az! - Hancu**)) kastélyának tömlőcében térünk magunkhoz. Itt megjelenik maga *Nefarious*, s elárulja, hogy beadott nekünk valami mérget, amitől egyrészt sebezhetőek leszünk, másrészt pedig egy idő után mi magunk is rajzfilmmé fogunk válni, majd elhúzza a belét. De legalább visszakaptuk az irányítást. A cellában az lesz az első dolgiunk, hogy megismerkedünk *Snout*-tal, a börtönőrrel, aki a játék egyik leg-szimpatikusabb figurája, lévén, hogy leginkább egy nagy, bűdös disznóhoz hasonlít, de azért van benne valami orkos is... Ja, és az orrából méretes (vagy inkább

méteres) fufangok (gyk.: fifikák) lógnak... A beszélgetés alatt kiderül, hogy *Snout* nem egy sok észzel megáldott csávó, és az is, hogy a taknyosságát az okozza, hogy allergiás a rozs-dás vasakra, a porra és a patkányokra, ami a foglalkozására nézve nem túl előnyös dolog... Érdemes vele elbeszélgetni, szonyatosan sokat lehet röhögni a figurán, de a beszélgetésnek még egy előnye is lesz: *Snout* a duma után hátat fordít nekünk. Nosza, várjuk meg, amíg a derék őrszipozni kezd, majd vegyük ki a lábtörő alól a kristályt. Hasonló módszerrel vegyük fel a lábtörőt is, és rázzuk ki belőle a port a börtönrácsokra. Szegény *Snout* hatalmasat tüsszent, és egy kecsesnek éppen nem nevezhető röppálya után kómába és a földre zuhan. Mielőtt azonban még

elalélne, a cella kulcsát (melyet előzőleg lenyelt) odaköpi nekünk. A kulcsot vegyük fel, nyissuk ki vele az ajtót, és vegyük fel a cuccainkat. (És itt tennénk egy aprócska kitérőt. Ugyanis, ha a játék további részében valamilyen szerencsétlen véletlen folytán elfognának minket, ide kerülünk vissza, s a jó *Snout*-digra már magához tér. Ha másodszorra kerülünk vissza, *Snout* már gázmaszkkal a fején jelenik meg. Ekkor beszélgesünk vele, majd jegyezzük meg, hogy nem értjük amit mond, mert a fején van a gázálarc. *Snouterre* leveszi az álarcot, ekkor járunk el az előbbieket szerezve: lábtörő, porolás, kóma, stb. Ha esetleg harmadszor járnánk már a cellában, azt vesszük észre, hogy *Snout* vadul porszívózik, nehogy még egyszer előfordulhasson vele valami hasonló csúfság. Ekkor állítsuk le a porszívót, majd állítsuk át szívről fújásra, végül kapcsoljuk be. *Snout* minden eddiginél hatalmasabban tüsszent, s a kulcs ismét a miénk. Negyedszerre már *Snout* nincs sehol, csak egy üzenetet találunk, amiben leírja, hogy elege van az egész börtönörségből, inkább elment a *Galagonyába* berúgni, a kulcs meg ott van a lábtörő alatt... Kitérő vége.)

Na, szóval ott tartottunk, hogy éppen hogy megszöktünk a cellából. Menjünk oda a madárhoz, és beszéljünk vele sokszor egymás után. A szárnyas mindenféle infokat mond egy könyvek által nyitható titkos ajtóról, ezeket jegyezzük meg, majd távozzunk balra. Egy klímaberendezéshez érünk, ami mellett egy légakna nyílása látható. A gombbal nyissuk ki az aknát, majd másszunk be. Itt használjuk a légy-ruhát (*Drew* villámgyorsan átvedlik *Flyman*-né, ami a *Batman* kalóriamentes változata), s a tapadókorongok segítségével kússzunk fel az akna tetejéhez. Egy fürdőszobába jutunk, ahol első dolgunk az legyen, hogy bedugjuk a csapot, megnyitjuk a vizet és megtöltjük a kannát. Ezután nyissuk ki a csap felett látható szekrényt, s vegyük ki belőle a kloroformot. Ha most kinézünk jobbra, akkor az ott őrködő krokodil észrevesz bennünket, s annak két vége lehet: az egyik az, hogy elkap (ekkor kerülünk vissza a dutyiba), a másik pedig az, hogy elbújunk a tusolóba. A lényeg az, hogy egyelőre még nem tudunk erre menni, úgyhogy inkább





kússzunk vissza az aknába (amikor levesszük a légyruhát, *Drew* megjegyzi, hogy itt az ideje a 'debuggolásnak'... Azért kíváncsiak lennénk, hogy fognak az ilyen poénok átjönni a magyar verzióban, ami (állítólag) már készüléfében van), majd ■ dutyi jobboldali kijáratán menjünk fel. Egy akváriumhoz és egy furcsa, bohócféjet ábrázoló ajtóhoz jutunk. Mivel az előbbivel még nem tudunk mit kezdeni, inkább az ajtó felé irányítjuk figyelmünket, azaz próbáljuk meg kinyitni. Ez úgy történik, hogy az ajtó egyes részeit megnyomkodva utánozzuk azt, amit az ajtó csinál. Laza memóriajáték az egész, papír-ceruza segítségével pedig egyszerűen pirmitív, de azért leírjuk, hogy nekünk a (szemből nézve) "bal fül - jobb szem - jobb fül - bal szem - orr - nyelv - bal fül - jobb fül - jobb fül - bal fül - orr"-kombinációt adta a gép.

Szóval, ha az ajtó kinyílt, akár be is mehetünk rajta. Itt *Spike*-kal, az idegbeteg, szadista,

hetjük, biztos, ami biztos). Ezek után lépünk olajra, vagyis irány a klímaberendezés! Dugjuk bele ■ frissen szerzett tűt a gépbe, majd állítsuk hidegre. Másszunk fel a fürdőbe, ahol ténykedésünknek köszönhetően már meglehetősen fagyos a hangulat. Na, most nézzük ki jobbra, s nézzük végig, ahogy a befagyasztott fürdőszobában a két ór egy jégrevü előadása után távozik a zárt ablakon. Ismét caplassunk le a klímaberendezéshez, ahol a hőmérsékletet állítjuk forróra, majd vissza normálisra. A tűt vegyük ki ■ gépből, majd menjünk fel az akváriumhoz. Mint azt láthattuk, az akváriumnak felforr ■ vize, a halcska pedig úgy döntött, hogy nem akar párolt filé lenni, inkább kiugrott. Most már ki tudjuk venni az akváriumból a ládát, amit jobb clickkel kinyitva egy kulcsra lelünk. A kastély újabb régióit fogjuk felfedezni: menjünk fel a lépcsőn! Itt a baloldali ajtón benézve újabb öröket látunk, szóval menjünk inkább feljebb

ám ez korántsem lesz olyan könnyű, mint gondolnánk. Ugyanis *Drew* először magára borítja a szekrényt mire a szemüveg a dobozra esik, majd főhősünk a doboznál is elügyetlenkedik a dolgot. A szemüveg ekkorra már a ventilátoron forog, ezért a kapcsolóval gyorsítsuk meg egy kicsit ■ forgását. *Drew* majdnem lefejezi magát, ■ szemüveg pedig a tróféára esik. Ekkor toljuk oda a széket a tróféához, amit most már *Drew* el tud érní, és természetesen itt is elbaltázza a dolgot. A trófea az ő fejére, a szemüveg pedig a hűsítő növényre kerül. A növény előtt vegyük fel a légyruhát, mire az beledobja ■ vázába a szemüveget. Mostanra már biztosan mindenki nagyon ideges, szóval törjük szét ■ vázát, és végre miénk az óhajtott tárgy (*Drew* kommentárja: "Oké, oké, széttörtem egy csomó antik izét, de milyen cool napszemüvegbe tettem szert.").

Itt az ideje, hogy a kockás padlójú szoba felé vegyük az irányt, ha minden igaz, az örök szobájával szemben van (időközben láthatjuk, amint *Nefarious* elszáll valahova ■ repülő trónjával). Itt egy lovagi páncélt, egy rácsot és egy könyvespolcot találunk. A könyveket megnézve eszünkbe juthat a börtönben raboskodó madárka mondókája, miszerint ■ könyvek nyitják az ajtót. Húzzuk meg tehát a könyveket a következő sorrendben: egyes kék, egyes piros, hármass piros, kettes kék, hármass kék, négyes piros, kettes piros, négyes kék. A polcnak álcázott ajtó kinyílik, odabent pedig egy monitort kezelő őrt találunk. Altassuk el az őrt a zenedobozsal, majd kapcsolgassuk ■ monitort. Először *Nefarious* látjuk, amint éppen előad egy monológot arról, hogy most aztán elintézi *Flux*ot és a *Cutifiert*, majd a börtönt, végül a lovagos szobát. A képet hagyjuk a lovagon, majd a mágnes használjuk a szegecselt padlóreszen. Mozgassuk a páncélt mindig arra a padlóreszre, amelyik kiáll, és így előbb-utóbb kinyílik a rács. Vegyük fel ■ páncél kesztyűjét, majd menjünk tovább befelé. A három pribéket látjuk, amint nagyban kártyáznak és valami hatodrangú rapzenét (biztos *Toon*itól, a híres rajzfilm-rappertól szól az aktuális, "*Henchmen's Paradise*"



című sláger. (Ezt olvassátok el még egyszer, mert a Stöki szerint tök jó poén. Eddig sajnos egyedül ■■ a véleményével - Hancu) ) hallgatnak. Szerencsére a hátuk mögé érkezünk, így nem vesznek észre bennünket. Ha minden igaz, egy ugráló láda is itt található, amit rögtön nyissunk ki ■ tűvel. A *Baker* fiúk elveszett testvérkéjét találjuk benne, aki megköszöni, hogy kiszabadítottuk, majd ad egy kristályt. A béka elrohan, így mi belebújhatunk az üres ládába. Apránként ugrálunk oda ■ dinamithoz (az örök mindig odanéznek, szóval várjuk meg mindig, amíg mind a három a kártyára figyel), és vegyünk fel néhány rudat. Menjünk vissza az akváriumhoz, majd balra. A konyhába jutottunk, ahol egy robot pakolgat sült pulykát. A robotot öntsük le a kanna vízzel, majd nyissunk ki a kályhát. Vegyünk fel egy pulykát, dugjunk bele egy dinamitot, majd gyújtsuk meg. Az égő szárnyast küldjük fel az öröknek az ételliften, ahol egy fergeteges movie után mindhárom ör felrobban (érdemes kipróbálni azt az esetet, amikor csak dinamitot küldünk fel). Menjünk fel a most már (szó szerint) kihalt szobába, és vegyük fel a dákót. Most már felferészkedhetünk a kastély legtehetősebbé, ahol egy rács zárja el az utat. A rácsot nyitó gomb a túloldalon van, amit ■ dákó és ■ lovagról leszedett kesztyű összeszerelése után a dákóval elérhetünk. A rács felhúzódik, mi pedig jobbra távozzunk. Itt baloldalt egy hangazonosítóval ellátott ajtót, jobboldalt pedig egy tenyérynymat-azonosítóval ellátott ajtót találunk. Menjünk a balra levő ajtóhoz, majd szipantsunk mélyet a héliumos lufiból. Az ajtónál utánozzuk ■ dagadt pribék (*Lugnut*nak hívják a drágát) hangját, ami a héliumnak köszönhetően tökéletesen sikerül.

Az ajtó kinyílik, odabent pedig nem más vár ránk, mint a már ismerős macska, *Miss Fortune*, (hehehe... ezt a szójátékot is kemény



pszichopata (egy szóval : szimpatikus) bohóccal találkozhatunk (talán nem csoda, hogy a hely erősen emlékeztet egy gumiszobára), akinek kedvenc szórakozása a lufigyilkolás. Vele is érdemes trécselni egy keveset, meglehetősen jótékony hatással lesz a rekeszizmunkra. Ha a dumálást befejeztük, várjuk meg, amíg *Spike* leveszi(!) az orrát, s ekkor kloroformmal preparáljuk meg egy kicsit az orrot. *Spike* egy érdekes movie kíséretében kidől (azért érdekes, mert mielőtt elaludna, majdnem megöl minket, amiből kiderül, hogy tényleg sebezhetőek vagyunk), és úgy is marad. Vegyük el tőle a tűt és a lufit, ez utóbbit pedig töltsük meg héliummal (a kesztyűt is megtölt-

még egy emeletet. Ha minden igaz, két ronda köfejhez érkezünk. Ha most elmegyünk balra, akkor ■ fürdőszobába jutunk, azaz körbementünk. Nyissuk ki a szarvas fejet, ahol újabb kristályra lelünk. Ezután nyomjuk be a szarvat, mire a másik fejen jelenik meg a szarv. Ha most megpróbálnánk kinyitni a másik fejet, a szarv visszahúzódna. Ennek elkerülése végett menjünk a kerülő úton, a fürdőszoba, a börtön és ■ lépcsők közbeiktatásával. Most már ki tudjuk nyitni a másik fejet is, természetesen egy kristály a jutalmunk. A fejektől jobbra levő ajtót nyissuk ki a haltól szerzett kulccsal, majd menjünk be. Itt a szekrény tetején levő napszemüveget kellene megszereznünk,



lesz átültetni magyarrá) *Nefarious* jobbkeze. A derék cicus ásványgyűjtő lehet, mert éppen egy kristálygömböt simogat, amiből azt olvassa ki, hogy *Flux*ot a jószágos *Hugh* király is üldözi a maga repülő trónjával. Vegyük fel a napszemüveget, és menjünk oda *Miss Fortune*-hoz. A naiv macsek megpróbál hipnotizálni minket, ami -lévén, hogy rajtunk van a napszemüveg- fordítva sül el. *Miss Fortune* saját magát hipnotizálja, és azt hiszi, hogy mi vagyunk a főnöke (érdemes megpróbálni ugyanezt a mókát úgy, hogy nincs rajtunk napszemüveg). Nosza, parancsoljuk meg neki, hogy menjen ki (használjuk őt tárgyként az ajtón)! Odakint utasítsuk arra, hogy nyissa ki a másik ajtót (mivel az ő tenyerét felismeri a gép, az ajtó kinyílik), ezt követően pedig menjünk be. Egy nagy gépet látunk, aminek a panelrészébe dugjuk bele a négy kristályt (akkor jó, ha villog a kristály). Húzzuk meg a kart, és vegyük fel a *Warp Device*-nak nevezett kis kutyut, ami nem más, mint az a szerkentű, ami haza fog szállítani bennünket. Most már csak egy dolgunk van: a baloldali ajtónál addig álltassuk a kapcsolókat, amíg a "ON-OPEN-OPEN-DEACTIVATED"-üzenetet adja a gép. Most már ide is be tudunk menni, és az itt található

**Malevolatorba** (ez a **Cutifier** gonosz párja) beszállva elkezdődik a (némi csalódásra okot adó) endsequence.

A játék végén természetesen egy kb. tízperces mozi jön, amiben a következők történetek: *Drew*, *Flux*, *Nefarious* és *Hugh* egy hatalmas



sat karambolozik a repülő izéekkel, aminek az lesz a vége, hogy a két király kipurcan, *Drew* és *Flux* pedig lezuhan. Zuhanás közben *Flux* ad nekünk egy "interdimenzionális kommunikációs eszközt", amivel majd a mi világunkból is tudunk vele beszélni, majd ezt követően végre hazakerülünk. Ezután *Drew*-t látjuk, amint a rajzoláasztalra borulva éppen felébred, és azt hiszi, hogy csak álmodta az egészet. Hirtelen szikra pattan *Drew* agyában, és vesztettül rajzolni kezd. A következő jelenet

*Drew* főnökének az irodájában játszódik, ahol *Drew* éppen azt magyarázza a bossnak, hogy *Flux* & *Fluffy Show* kell a népnek (ezt illusztrálja is egy olyan rajzon, ahol *Fluffy* mit sem sejtve integet, közben pedig *Flux* éppen meggyújtani készül egy *Fluffy* kezében levő dinamitot.). A főnök persze azonnal kirúgja *Drew*-t, aki szomorúan tér vissza a rajzolóasztalához. Ekkor hirtelen megszólal valami *Drew* zsebében, ami nem más, mint a kommunikációs eszköz. *Drew* rájön, hogy mégsem álmodott, majd végighallgatja, ahogy *Flux* a rajzfilmek világából beszámol az ott törtétekről.

Kiderül, hogy egyik király sem halt meg, és hogy ismét szükség van *Drew*-ra, hogy megmentse a világot. Ezt követően *Drew* "elrajzfilmesedik" (biztosan most kezdett hatni *Nefarious* mérge), és ismét belekerül a rajzfilmek világába. The end, to be continued.

Ennyi lett volna hát rövidke **Toonstruck**-leírásunk. Bocss, ha itt a végefelé egy kicsit táviratívált volt a stílus, de a szokásos "menj jobbra-menj balra-nosztalmonduk egy viccet" módszert

folytatva kb. ötös-hatos betűmérettel kellett volna szedni a cikket, az meg nem biztos, hogy jó lett volna. A véleményünket az előző számban már megírtuk, az azóta sem változott. Tulajdonképpen egyetlen problémánk volt a játékkal, mégpedig az, hogy a végét jobban lezárhatták volna (mondjuk szívesen végignéztük volna azt, amint *Drew* és *Flux* egy baseball-píccel hülyére veri *Fluffy*-t, miközben a szado-mazo tehén hátulról korbácsolja őket.). Seba, így legalább biztos lesz folytatás. A játék végére egyébként a bevezetőben emlegetett *Fluffy*-szindróma tünetei a **H2-Óhhh Team** összes tagján megjelentek: *Stöki* beiratkozott egy nyúl vadász egyesületbe, *Hangya* leszokott az alkohorról (ez most komoly!) és kijelentette, hogy többet az életben nem hajlandó nyúlpörköltet enni, a *Hancuról* meg hát mindenki tudja, hogy... ezt a mondatot is cenzúrázta. Az pedig már nyilvánvalóvá válhatott mindenki számára, hogy szerintünk ez a stuff volt 1996 legjobb (kaland)játéka.

## H2-Óhhh Team

E havi *Quake* témánk a fantáziadús "Némi konkrétum a sok siketelés után" alcímet viseli, olyannyira, hogy nem is igazán *Quake* téma, hanem inkább *DeathMatch* tippalmaz. A téma komolyságának megfelelően egy profi *DeathMatch* játékost (nana, ilyet azért ne mondjunk, mert még elbizza magát, legyen mondjuk "erős középhaladó" - *Hancu*) kértünk meg, hogy ossza meg velünk tapasztalatait. Nosza, essünk neki!

A cikkben nem kifejezetten valamelyik 3D-s játékhoz, hanem az összeshez szeretnénk tippeket adni. Ahhoz, hogy valaki jó legyen ezekben a játékokban, nem (csak) ördögi ügyességre, hanem minél nagyobb gyakorlatra van szüksége. Szinte kizárólag csak *Doom II*-t és *Quake*-t játszottunk ezért a specifikus információk ezekre a játékokra fognak vonatkozni.

A nem játékspecifikus dolgok:

Első és egyben legfontosabb tanács: **A JÁTÉK KÖZBEN ÁLLANDÓAN MOZOGNI KELL, MÉGHOZZÁ FOLYAMATOSAN FUTNI!**

Ezen kívül nem árt ha az ember ismeri a pályát amin játszik, ugyanis ki kell találnia egy útvonalat, amit optimálisnak vél ahhoz, hogy a gyógyítást, a páncélt és a lőszerutánpótlást folyamatosan pótolni tudja (ebből is látszik, hogy a *DeathMatch* 2.0 dívik erefelé). Ha összeütsz valakivel, semmiképpen nem szabad megállni, és egyhelyből tüzelni mert le fognak lőni. Ritkán hoz eredményt az, amikor egy gyenge fegyverzetű egyén megtámadja azt, aki pár másodperccel azelőtt felőlte.

Csak

akkor

szabad ilyet

tenni, ha előtte eltaláltad sokszor, és valószínűleg még nem vett fel gyógyítást.

### Doom II tippek:

Az egyik - ha nem a legjobb *DeathMatch* pálya az első szint. Egy az egy ellen mindenképpen ez a legjobb (több játékosnál szóba jöhet még a 7. és esetleg 16. pálya). Megtalálható az összes fegyver és a pálya elég kicsi, így gyakoriak a találkozások. A *Doom* egyik legjobb trükkje, hogy úgy fordulunk be a folyosókra, hogy rögtön tüzelünk. Ez nagyon beválk azon emberek ellen, akik megállnak egy folyosó közepén, és várnak az áldozatokra. Mi ugyanis már akkor tudjuk, hogy tüzelni akarunk, amikor még a folyosó felé haladunk és mikor befordulunk azonnal eleresztjük a rakétát. Áll a főszer a folyosó közepén és csak annyit lát, hogy jön egy rakéta szemben. A másik eset, amikor be kell eresztetni egy rakétát a folyosóba, akkor fordulj elő, ha nem akarunk bemenni, hanem tovább akarsz haladni. Ilyenkor oldalra fordulj, lö, visszafordulj, továbbmegy. Ez több dologra is jó, mégpedig: előző eset főszer kihalt, jó. Második eset: a rakéta továbbrepül a folyosó végén lévő terembe,

valaki csak belegyalogol, jó. Harmadik eset: a rakéta továbbrepül, nem talál el senkit, de valaki meglátja és utánunk ered, jó (lásd később). Negyedik eset: nem talál el senkit, nem is látja senki. Damn...

Miért jó, ha utánunk ered valaki? Ha folyamatosan szaladunk és nem találunk senkit, akkor a pálya nagyságától függően bizonyos időszakonként hátra kell nézni, és el kell ereszteni hátra egy rakétát. Na ezért jó, ha egy folyosó távolságról észrevesz minket valaki, mert előbb-utóbb egy rakétával fog találkozni valamelyik sarkon és azt nem teszi zsebre. Néhány szó a legtapasztalhatóbb fegyver, a *BFG9000* használatáról: a folyosókba úgy menjünk be, hogy vagy oldalazva és előtte előlve a *BFG*-t, vagy egy kicsit átlósan a célfolyosó falába löve. Az a lényeg, hogy akkor csapódjon a falba, amikor már látjuk azt a helyet, ahol a gaz ellent sejtjük. Nyílt téren úgy lödjünk, hogy minél hamarabb becsapódjon valahova a lövedék. A *BFG*-nél mindig az sebződik akit látunk, de csak akkor ha a kilövésnél előtünk volt. Ha kilöjük a skulót, megfordulunk 90 foknál nagyobb szögben, és úgy látjuk meg az ellenséget, akkor nem fog sebződni. Egy esetben sebez a *BFG*

olyankor is ha nem látjuk az ellenfelet, mégpedig ha sikerül telibe találni.

A *Doom*-okban a egér használata nagyon nagy előnyt jelent a körülbelül azonos tudású ellenfelek ellen. Gyorsabb forgást és oldalazást tesz lehetővé.

### Quake tippek:

A legjobban a *DM6* tetszett, de szinte bármelyik pálya jó (csak némelyik túl nagy). Itt általában nem érdemes belőni minden folyosóba. Ha folyosón rakétázunk, érdemes egy kicsit az ellenfél fölé, alá, illetve mellé célozni a folyosó falára, ha nagyobb teremben vagytok akkor csak az alá célzás marad. Ez azért jó, mert ha a lábát találod el, akkor is ugyanúgy sebez mint bárhol máshol, ha viszont nem találod el, akkor töle nem messze fog robbanni a rakéta. Kicsi szobában és nagyon szűk folyosón meg kell próbálni az ellenfél mögé rakétázni (ez a *Doom*-ra is vonatkozik). Ha valaki hirtelen tűnik fel velünk szemben, és rakétavető van a kezünkben, ne habozzunk kilőni rá, akkor is, ha kevés élet-erőnk van. Végül is, ha mind a ketten meghalunk, még mindig jobban járunk, mint ha csak mi halnánk meg. A *Quake*-ben is előnyös az egér használata, a mouse freelook miatt. Az egeres oldalazást itt jobb elefelejtani.

Ennyi volt a móka mára, legközelebb a *Quake* klánokról, illetve a 3 millió dollár összdíjazású *Quake* világ-ligáról fogunk néhány kőszat sort ejteni.

Jonesy

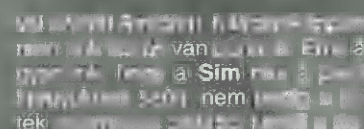


[illegible]

Ennyi...  
egy...  
oda...  
a...  
autó!

[illegible]

**THE**







tésére  
 van  
 az  
 honnan  
 es men  
 van t  
 Az  
 most nem  
 az  
 mire  
 az



Win95

[illegible]

Grafika:   
 Hang:   
 Design:   
 IQ: 





# creatures

Ugye mindenki emlékszik még a **C.R.E.A.T.U.R.E.S.** című fenomenális, csodálatos 64-es gaméra? Akkoriban mindenki tűzzel-vassal-láncfűrésszel irtott mindenféle gonosz teremtményeket, amikor a másképlő játékok akkori királyának kikiáltott **stuffal** játszott. Valóságos **C.R.E.A.T.U.R.E.S.**-láz tört ki, ami ■ második rész elkészülte után még nagyobb lett, és szinte az összes újság 100 %-ra ítélte a logikai elemeket is tartalmazó ügyességi játékot. Hej, azok a régi szép idők...! No, csak azért írtuk ezt le a bevezetőben, mert a most következő, szintén **Creatures** névre hallgató játéknak abszolúte de semmi köze sincsen a **C.R.E.A.T.U.R.E.S.**-höz (de azért jó volt egyet nosztalgizálni). A két játék már csak azért sem hasonlít egymáshoz, mert a **Creatures** nem arcade játék, hanem főleg stratégiai (igaz, van benne egy adag logika, egy adag arcade és még sok adag egyéb.).



A **Creatures** gyártói nagy fába vágta ■ fejszéjüket: ezzel a játékkal ugyanis egy olyan szórakoztató terméket akartak kihozni, amely egyszerre élethelyzet-szimulátor, "szaporodjatok"-típusú stratégiai játék és evolúció-szimulátor, ráadásul még Windowsos is.

Nos, a feladatot a fejlesztőknek részben sikerült is megoldani (azért a **Windowst** egy ilyen jellegű játéknál kár volt erőltetni), és azt már most elárulhatjuk, hogy (nomen est omen) ■ **Creatures** egy műfajteremtő játék.

A játékban lelógó fülű, hosszú farkú, bolyhos kis jószágokat kell tenyésztenünk és szaporítanunk, meg kell tanítani őket beszélni, és segíteni kell nekik elindulni az egyedfejlődés útján. Ezeket a kis dögöket a kézikönyv **Norn** néven emlegeti, de mi a sokkal egyszerűbb és szimpatikusabb **Házilag Organizált Másképlő Izé (HOMI)** elnevezést fogjuk alkalmazni. Az első meglepetés ■ doboz kibontásakor ér bennünket, ugyanis a CD mellé egy kislemezt is mellékeltek ■ gyártók. A lemezen (a kézikönyv szerint "tojáslemez") hat tojás található, amiből meglepetésszerűen hat kis Homit keltethetünk ki.

Ha esetleg a későbbiek folyamán elfogyna az összes tojás és új játékot akarnánk kezdeni, az **Emergency Kit** nevű menüponttal újra hat tojást varázsolhatunk ■ lemeze (fontos, hogy ezt még azelőtt tegyük, hogy elindítanánk a játékot). Szóval, a játék CD-ről és kislemezről egyszerre fog futni, és mivel a programban van egy autoplay file, a CD behelyezéseivel máris takaros kis menüt kapunk, amiben a kilépésen és a tényleges indításon kívül megtalálható egy **Introduction** (egy pofás kis intro kapunk egy Homi születéséről) és egy **Tutorial** (egy baromi hosszú moziban végignézzhetjük, amint ■ program szájbarágósan, digitált dumával elmagyarázza a játékban szereplő menüpontokat) menüpont is, valamint ■ állíthatjuk be a CD-ROM-unk sebességét. Hát, akkor talán clickeljünk a **Run Creatures** gombra! Rögtön betöltődik a játék saját világának, **Albiának** egy kis része, kezdetben ugyanis csak ennyit ismerünk. A későbbiekben felfedezhetjük Homijaink segítségével az egész világot, de egyszerre mindig csak annyit láthatunk, amennyi az éppen aktuális Homink nem túl távoli környezetéhez tartozik. A képernyő felső részén található menüpontokból ■ **File** és a **Norns** menü érdekes, mert a többi menüpont megegyezik a felső sor ikonokkal, amiket hamarosan tárgyalni fogunk. Tehát, a **File** pontban menthetünk ki, illetve tölthetünk be egy darab Homit (ennek megfelelően normális állásmentés/töltés nincs a játékban, csak a Homikat mozgathatjuk), míg a **Norns** ponttal

az már létező (és még élő) Homijaink között váltogathatunk. A játéktérben jobb clickkel rakhatunk arrébb tárgyakat, amik vagy csak játékszerek (trombita, bűgöcsiga, ilyesmi), vagy jók is valamire (kaja, méz, sárgarépa, szexuális serkentő hatású gomba, és hasonló értelmes dolgok). Arról, hogy melyik tárgy mire jó, a játék az egyes ikonoknál felvilágosítást ad, de a **Help**-ben még világosabban le van írva minden (nem is értjük, minek írunk leírást

*Birth Certificate*

Name: Homi

Mother: Unknown

Father: Unknown

Date: Jan 04 1997

Time: 12:25

erről a gaméről, amikor egy prima **Help**-et írtak hozzá.). No, hát akkor vágjunk bele! (Egy kisebb példajátékon keresztül fogjuk illusztrálni a játékot, mert úgy ■ legegyszerűbb.)

Az első dologunk az legyen, hogy a **Hatchery** menüponttal kiválasztunk a kislemezről egy vagy két tojást (ha a tojásfészkekben rámutatunk egy tojásra, megjelenik felette egy forgó kis jel, amiből kiderül, hogy az illető Homi-kezedmény kisfiú, avagy kislány). A tojásokat keltessük ki a keltetőgéppel (a tojást rögtön a gép mellé rakja le a program), és máris ■ miénk egy újszülött Homi! Innentől kezdve ■ legfontosabb dolgaink ■ következők lesznek: Először is, a Homit etetni kell. Eppen ezért rendszeres időközönként szórjunk oda neki a pálya éppen aktuális részén található kaját. Ez lehet sajt, répa, méz, virág, kis tégely zöld valami, meg még néhány dolog, ami most nem jut az eszünkbe. Másodszor, egy Homira (főleg, ha újszülött) vigyázni kell. Eppen ezért, ha jó dolgot csinál, dicsérjük meg egy kis simogatással (egérlclick a Homi törzsén), ha pedig rosszul vagy rá nézve veszélyesen cselekszik, negatív stimulust adjunk neki, ami abban merül ki, hogy egy jó nagyot rásózzunk a Homira (click ■ Homi alján). Harmadszor pedig, egy fiatal Homit meg kell tanítani az alapvető szavakra. Ez legegyszerűbben ■ **Teaching Computer** nevű csodamasinával lehetséges, amihez ha valahogyan odakever a Homi (vagy odairányítjuk), nyert ügyünk van. Itt ugyanis ■ összes alapvető cselekvés képe megtalálható, aminek köszönhetően még egy teljesen újszülött Homi is pár perc alatt megtanulja az összes fontos igét. A többi dolgot nekünk magunknak kell fáradságos munkával beleverni a Homik fejébe, ami a játék első feladata. Ez úgy fog történni, hogy rengeteget beszélünk ■ Homihoz, mire az megtanulja ■ tárgyak és cselekvések nevét (nálunk ■ következő, fontosnak ítélt szavakat tanulta meg először az első Homink: *inni, sör, szex, disztróji, tömény, Galagonya, Bill Gates.*). Egy Homihoz a billentyűzetről beszélhetünk, de ■ **Text Box** ikon ■ **Bubble** opcióját is használhatjuk a célra. Ha már valamelyest tud beszélni ■ Homi, könnyebben meg fogja érteni az utasításainkat, és nem fog annyit szeren-

csétlenkedni. A parancsokat minél egyszerűbben fogalmazzuk meg, mert a Homi nem túl értelmes jószág (például: *inni sör, disztróji Bill Gates, sex Homi*). Aranyos kis teremtményeinket tehát állandóan figyelni és koordinálni kell, amire a már említett felső sor ikon szolgál. Most ezek ismertetése következik, szépen sorjában, balról jobbra haladva:

**Help:** A már dicsért **Help**-rendszert jeleníthetjük meg vele. Melegen ajánljuk, hogy minden újdonsült Homi-tenyésztő alaposan olvassassa el, mielőtt komolyabban elmélyedne a játékban.

**Play / Pause:** E közül a két gomb közül az egyik a játék leállítására, a másik az újraindításra szolgál. Hogy melyik, melyik, azt mi nem tudtuk kibogozni, szóval ennek a rejtélynek a megoldása ■ kedves olvasóra vár.

**Track Norn:** Ha esetleg elkobásoltunk volna valamire a képernyőn, ezzel a gombbal a legutóbbi aktuális Hominkra pozicionál a kép. Alapértelmezésben be van kapcsolva.

**Which Norn:** Ha túl sok Homi van a képernyőn (ez azért egy ideig nem fog előfordulni), ezzel az ikonnal lekérdezhetjük, hogy melyik is a miénk. Ekkor néhány másodpercig egy mutogató piros nyíl jelenik meg a keresett Homi felett.



**Hatchery:** A már emlegetett tojásfészkek. Itt kérdezhetjük le, hogy mennyi tojás van még a kislemezen, és innen hozhatunk be a játékba új tojást. Később ■ Homik már szaporodni is fognak, és ■ természet lágy ölén is lesznek tojások (ajánlatos ilyenkor a lemezen levő tojásokat tartalékolni).

**View Norn:** Ha bekapcsoljuk ezt az ikont, megjelenik egy kis ablak, ami az aktuális Hominkat fogja mutatni. Ezáltal figyelemmel követhetjük azt, hogy ■ Homi mit csinál, még akkor is, ha nem látszik a képernyőn. Ajánlatos bekapcsolva hagyni, mert ha esetleg Homink valami baromságot találna csinálni (és ez igen gyakran elő fog fordulni vele, mert a Homi alapvetően kíváncsi teremtmény), ennek az ablaknak a segítségével talán még idejében észre tudjuk venni ■ balhét, és közbe tudunk

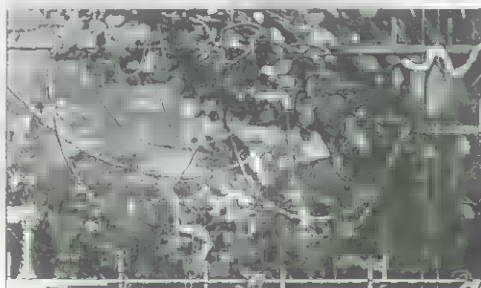


avatkozni.

**Owner's** ■ Ez az alapvető Homi-ügyi adatokat nyilvántartó kis menürendszer. Itt regisztrálhatjuk az újszülött Homit, itt adhatunk nevet neki (megadhatjuk a saját tulajdonosi adatainkat is), illetve fényképeket is készítünk róla, amiket aztán el is lehet menteni, hogy megőrizsük az utókor számára áldásos Homi-tenyészetünket.



**Health Kit:** Ez is egy menürendszer, méghozzá talán ezt használjuk ■ leg-többet a játék során. Ezzel ■ menüvel ugyanis az éppen aktuális Homink egészségi állapotát kérdezhetjük meg. A befejezett kart ábrázoló ikonnal ■ Homi testhőmérsékletéről és szív-működéséről kapunk információkat, ■ smiley-t ábrázoló ikonnal pedig a következő Homira vonatkozó dolgokat kérdezhetjük le különféle skálákon: fájdalom, éhség, kimerültség, álmoság és unalom. Ha valamelyik tulajdonság a narancssárgához közelít ■ skálán, ajánlatos beavatkozni ■ Homi életébe, nehogy baj legyen. A fájdalom painkiller injekcióval, az éhség kajával, a kimerültség energia-injekcióval, az álmoság altató-injekcióval, az unalom pedig valamilyen játékkal győzhető le. Az agyat ábrázoló ikonnal ■ Homi agyá-



ról, gondolatairól kapunk információkat (ez inkább mókás, mint hasznos menüpont, legalábbis mi nem sok értelmét láttuk), a kockát ábrázoló ikon pedig a különféle gyógynövényekről ad felvilágosítást.

**Science Kit:** Ez megint csak egy sokat használt menürendszer, mégpedig ■ Homi fiziológiai egyensúlyáról és agyműködéséről ad képet. Az első, atomot ábrázoló ikonnal rengeteg grafikont

hívhatunk le egyrészt az agyi funkciókról (félelem, éhség, unalom, stb.), másrészt a Homi szervezetében található anyagokról, beleértve a vér részletes elemzését is (glükóz, szén-dioxid, stb.). A DNS-képes ikonnal a Homi géntérképét kapjuk meg, ami a szülőtől örökölt génekről ad némi tájékoztatást. (A **Creatures** írói szerint egyébként mutáns Homik is előfordulnak majd a játék során, de mi nem talál-

koztunk velük. Kár, biztos jól megnéztük volna ■ géntérképüket.) Szóval, ez is egy olyan menüpont, ami semmire sem jó. Találhatunk itt még egy ikont a Homi agyáról, ami sokkal részletesebb felvilágosítást ad az agyműködésről, mint ■ **Health Kit**-ben található térkép, az utolsó ikon pedig az injekciók beadására szolgál. Az injekcióknál ki kell választani, hogy miből és mennyit akarunk beadni ■ Hominak, aztán már mehet is a móka! A beadha-

tó anyagok (adrenalin, energia, fájdalomcsillapító, altató, serkentő, köhögéscsillapító) használata egyértelmű, de vigyázzunk velük, nehogy túl sokat adjunk be valamiből! (Nekünk például kedvenc szórakozásunk volt, hogy energiát és serkentőt adogattunk be ■ Hominak felváltva, mire az néhány perc múlva feldobta ■ talpát.)

**Breeder's Kit:** Ha már Homijaink az elemi ösztö-nőknek hódolnak (gy.k.: szaporodnak és sokasodnak), ezzel a menüponttal nézhetjük meg a nemi hormonjaik alakulását (értelemszerűen, minél magasabb van egy hormon értéke, annál kanosabb a Homi, illetve annál jobban tüzel), és azt, hogy melyik növény gyógyítja az impotenciát és melyik a nimfomániát (Ne magunkból indulunk ki, és a nimfomániás Homit is gyógyítsuk meg, különben gyorsan ki fog merülni).

**Performance Kit:** A játék jelenlegi állását hívhatjuk le ezzel a menüponttal, és a ténykedésünkről is itt kapunk értékelést.

**Creature Graveyard** Halott Homijainkra emlékezhetünk itt, írhatunk nekik sírfeliratot és megnézhetjük a sírköveket, szóval ez is csak egy mókázós menüpont, semmi használható nincs benne.

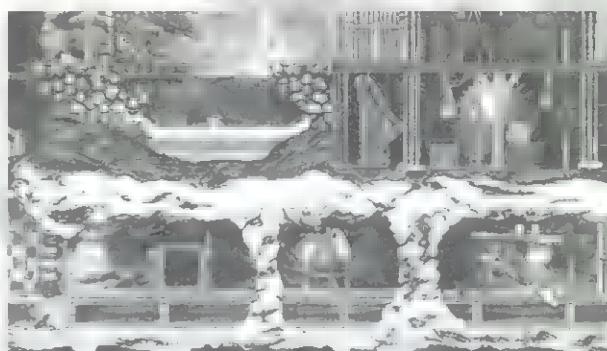
Na, ennyi talán elég is lesz indulásnak. Azt azért még eláruljuk, hogy ■ Homik korkategóriái nagyjából ■ követ-

kezőképen alakulnak: születéstől 20 perces korig újszülött, 20 perces kortól 40 perces korig kisgyerek, 40 percestől 80 perces korig ka-

masz, 80 percestől 10 óras korig felnőtt, 10 óras kor felett pedig öreg. Sajnos, nem volt annyi időnk (vizsgaidőszak rulez!), hogy tíz órát játsszunk ezzel a garnéval (csak a felnőtt kategóriát értük el), de azért így, ■ vége felé néhány tippet talán tudunk adni ■ abszolút kezdőknek. Először is, az első és legfontosabb szabály, hogy mindig tartsuk rajta ■ szemünket ■ Homikon (ez eléggé nehéznek tűnik, ha már négyen-ötten vannak)!!! A "tojáslemezről" ne pazaroljuk el a tojásokat, egyszerre maximum kettőt-hármat keltessünk ki. A Homikat rendszeresen etessük, és minél előbb tanítsuk meg őket beszélni, mert újszülött korban a legfogékonyabbak (a felnőttkor környékén már egyáltalán nem hajlandóak tanulni). Minden új szót sokszor ismételtessünk nekik, mert ostobák, mint a föld (olyan ez a Homitanítás, mintha csak ■ Hancut próbálnánk meg-

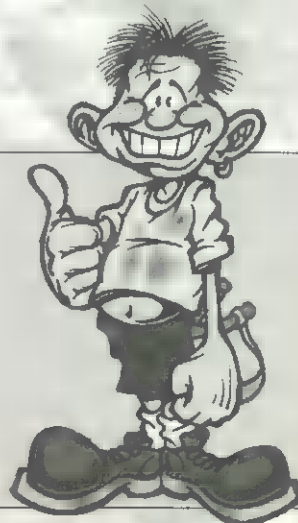
tanítani arra, hogy mi az a víz. (Mi van? -Hancu)). És végül: ha lehet, ne pazaroljunk túl sok injekciót a Homikba, mert egy idő után már inkább ártani fog nekik a sok vegyszer.

Mint ■ már az eddigiekből kiderült, a **Creatures** nem egy félnapos játék. Komolyan neki kell ülni, és foglalkozni kell vele, nincs olyan, hogy "na, krícsörszökök egy kicsit." És itt jegyeznénk meg a game egyik legnagyobb hibáját: túl lassú a játékmenet. Az elején alig történik valami és ez közben is gyakran előfordul, szóval egy kicsit talán gyorsabbra kellett volna venni ezt az egész fejlődést. A térképnél pedig roppantul idegesítő ez a "egy Homihoz egy ablak"-megoldás. Nagyon hiányzik



egy kis térkép az egész világról (a la **Warcraft**), ami mutatná ■ Homik tartózkodási helyét. Szóval, mi nem vagyunk Windows-gyűlölkö, de ezt a játékot tényleg nem Win alá kellett volna megcsinálni. A felsorolt hiányosságok ellenére a **Creatures** egy tuti jó játék. Ez mondjuk köszönhető a prima kivitelezésnek is, ami nagyot dob ■ gamén. A grafika gyönyörűen rajzolt, a hangok pedig olyan cukik, hogy még **Fluffy Fluffy Bun Bun** is megirigyelhetné azokat, szóval illenek a játék hangulatához. Amikor már van egy kisebb Homi-tenyészetünk, szinte öröm ■ monitorra nézni: a Homik játszanak, esznek, liftezgetnek a szintek között, vagy éppen a fájfenntartás ősi rítusának hódolnak, szóval mindegyik csinál valamit, tényleg ÉL az egész (például, a Homik egyik kedvenc szórakozása az, hogy mindenbe beleütik az orrukát. Tehát, ha teszem azt találkozunk egy csupor mézzel, azonnal beledugják tövig ■ fejüket.). A scenariókat viszont nagyon hiányoltuk. Jól van, tenyésztgetünk, tenyésztgetünk, de hol van itt ■ cél? Igazán kitalálhattak volna öt-hat feladatot, hogy színesebb legyen a játék. (mondjuk egy olyat, hogy időre írunk ki egy Homi-tenyészetet, vagy egy olyat, hogy tenyészünk homoszexuális Homit.) Egy szó, mint száz: minden olyan embernek ajánljuk, aki szereti ■ hosszú, gondolkodtató játékokat és imádja a kihívásokat. Úgyes kis játék ez, na.

Óhhh/Team-Stöki H2



**Minimum hardver:** Pentium, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS, Win 95

**Kiadó:** Warner Interactive  
**Teszt példány:** Ecobit Kft.

**Grafika:**

**Hang:**

**Design:**

**IQ:**



Legmélyebb tüszteletünk, hölgyeim és uraim (kicsit meg vagyunk fázva)! Vidám az élet így január (de hát augusztus van... - Hancu) tájékán. Vizsgaidőszak, ár-emelések, maffiaháborúk, csupa móka, kacagás! Éppen ezért gigondoltuk, a közhangulat emelése érdekében írunk valamit erről a nagy rakás **Dragonheart**-ről.

Aki látta a játék alapjául szolgáló filmet (a magyar mozikban **Sárkányszív** néven futott), az bizonyára lepetézt a trükkök kivitelezésén és tökéletességén (Hancu kommentárja csak annyi volt, hogy "Te, ezek a filmesek találtak egy élő sárkányt."). Na, azt már most tudjuk mindenkivel, hogy a game esetében senki ne számítlon hasonló színvonalú jelenetekre, ugyanis az utóbbi hónapok egyik legrosszabb és legprimitívabb játékával állunk szemben (érdekes, mindig ezt írjuk, ha valamit nagyon le akarunk húzni). Ugyanis, amilyen jó film **Sárkányszív** (nem csak a trükkök miatt, hanem a viszonylag normális forgatókönyv miatt (amiből hála a érdemes megnézni), olyan csapnivaló alkotás **Dragonheart**.



Idézek: "A játékot az **Acclaim** adta ki, ami mondjuk meg is látszik rajta." Idéztem. Már a borító is meglehetősen nevelsége-sen fest (már amennyire egy borító tud festeni, ellenben a festővel, aki biztos tud borítani) a pingálts sárkányfejjel. Az oké, hogy a fej még csak nem is hasonlít a film-beli sárkányhoz (valószínűnek tartjuk, hogy a film készítői nem adták hozzájárulá-sukat), de talán mégsem egy harmad-rangú grafikussal kellett volna valamit odahányatni a papírra. A borító egyébként újabb meglepetéseket tartogat számunk-ra: A címdalon ugyanis magyar nyelvű feliratra lelünk (egyébként a -némileg igénytelen- kézikönyv is magyar), mely büszkén hirdeti, hogy "A sötétség kora még sötétebb lett" (jól mutat a közvetlenül ezen felirat alatt elhelyezkedő Win 95-logo, hehe...). Miután a programot felinstallál-tuk (amint az kiderült, Win 95 kell a drágá-nak), egy autoplay segítségével azonnal indíthatjuk a játékot. Aki még nem kapott hányingert a cégtől már megszokottan da-rabos, szaggató és semmitmondó, intronak nevezett maszatolástól, az bizo-nyára lavór után fog nyúlni, amint meglátja a puritán kivitelezésű főmenüt. Egyse-

rűen nem lehet igaz, hogy az **Acclaim** nem hajlandó 320 x 200-as felbontású grafiká-nál jobbat alkotni. Oké, oké, ezen is lehet jó dolgokat alkotni, de manapság, amikor új szelek fújdognak (megint **babaleves volt? -Hancu**), joggal elvárható, hogy lé-pést tartson egy cég a fejlődéssel (főleg akkor tud ez idegesítő lenni, amikor a kis felbontás alá megpróbálnak digizni és renderelni, mint esetünkben). Szóval, ott tartottunk, hogy főmenü. Itt csak két me-nüpontot emelünk ki, mert az összes töb-bi egyértelmű (új játék, töltés, hang és irá-nyítási opciók, kilépés). A **Practice**-ben gyakorolhatunk a film legelső jelenetét fel-dolgozó pályán, ahol az ifjú király lesz az ellenfelünk (itt nem tudunk meghalni, elvi-leg az ütéseket gyakorolhatjuk be), a **Password** menüpontban pedig a legutób-bi pályánk kódját gépelhetjük be. A password rész egyébként teljesen feles-leges a játékban, hiszen lehet állást is men-teni, ráadásul csak ott, ahol passwordot is kapunk (a pályák végén). Biztosan so-kat unatkoztak a programozók (a gamét elnézve ez nem is csoda). A pályák végén egyébként újabb menüt kapunk, ahol az állásmentésen és a kódon kívül megláto-gathatjuk a boltot, ahol min-denféle stuffokat vehetünk (ilyeneket egyébként a já-tékban is találhatunk). Ezek után a játékot elindítva már nem fog bennünket nagy meglepetés érni: A főhőssel (**Bowan**-nek nevezik a picikét - szegény **Dennis Quaid** mekkorákat csuklana, ha meglátná, hogy néz ki a já-tékban!) mindenképp le kell gyak-ni, és eljutni a pályák végére. És innentől kezdve csak sorolni

tudjuk a negatívumokat. Először is, a játékmenet hi-ányosságai elbújhatnak amellelt a tény mellett, hogy a **Dragonheart** ötvö-zi a **Golden Axe**-szerű já-tékok "ütöm-vágom-ampu-tálom" stílusát a **Mortal Kombat**ok "fel-fel-jobbra-hátra-tűz-tűz-le, és akkor a bal lábammal letépem az ellenfél orrát" irányításával. En-nek egyrészt az az eredménye, hogy szinte mindenkit le lehet vágni a guggolás + csa-pás kombinációval, másrészt -és éppen ezért- az, hogy senki sem fogja használni a többi vágást. Később **Bowan** már nyilaz-ni is tudni fog, de az is csak arra lesz jó, hogy egy-két pályavégi főszörnyet könnyebben leirtsunk. Hogy valami hasz-nálható is írjak, elárulom, hogy a már em-lített tárgyak mire jók: Először is, minden-féle életerőt (a vastagabb csík) manipulá-ló cuccokat találhatunk, ezek közül az aranyserleg növeli az életerőt pár egysé-gel, az ezüstserleg maximálisra turbózza az, a 1UP felirat pedig egy teljes életet ad. Találhatunk még rézserleget, ami sebez-hetetlenséget ad, és fiolát, ami a tűróké-

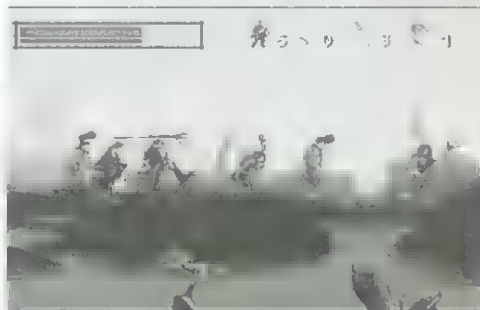
pességünket (a vékonyabb csík) állítja vissza normálisra. Ha leölünk egy ellenfe-let, az eldob némi pénzt, ezen vehetünk a boltban mindenféle tápot. Természetesen fegyvereket is találhatunk a pályákon, köz-tük háromféle kardot (ideiglenesen tápos kard, véglegesen tápos kard, mágikus te-remtmények ellen is használható kard) és spéci nyilvesszőket. A nyilvesszők között van tüzes, robbanó, villámgyors és három irányba lövő. Ezekon kívül még néha utunkba akad egy-egy pajzs (a védelmünk hatásfokát növeli), páncél (szintén) és kürt. A kürtöt csak azután tudjuk használni, mi-után már legyőztük **Dracot** (ő a filmbeli jó sárkány). Ekkor megjelenik **Draco**, és jól lefújja némi nikotinnal a képernyőn talá-lható ellenfeleket (mondhatjuk úgy is, hogy **Draco**-i szigorral jár el.), mire azok vagy megdögle-nek, vagy sebződnek. Talál-kozhatunk még a játékban lovagokkal, akik megnövelik a leleterőnk felső határát, és egyéb mellékszereplők-vel, akik újabb ütéstípusokat ajándékoznak nekünk. Ennyi elég is lesz mindenki-nek, azt hiszem nem hagy-tunk ki semmit, inkább ráté-rek a játék értékelésére.

No, igen. Az **Acclaim** de-rekas munkát végzett: nem elégedett meg azzal, hogy a játékmenetet elbaltázta, min-dent megtett annak érdekében, hogy a hangulatot is megfossa minden lehetsé-ges varázslattal. Mással legalábbis én nem tudom magyarázni azt, hogy a játékba be-leraktak abszolút oda nem illő dolgokat, csak hogy több ellenfélajta legyen. Mi szól-tunk - aztán senki ne lepődjön meg, ha



gólemekkel, druidákkal, csontvázakkal, sárkánysámmal és szellemekkel találko-zik. A pályák végén általában egy leirtan-dó sárkány várja becses személyünket.

holott a filmnek éppen az volt a lényege, hogy már csak egyetlen élő sárkány ma-radt (**Draco**) az egész világon. Nevelsé-gesen hat **Draco** mellett a mezei, hegyi, vízi és még ki tudja, hogy milyen sárkány. Ráadásul, ha a játékot végigjátsszuk, és legalább kilencven százalékra teljesítettük (a százalékot a leölt ellenfelek és a felvett tárgyak alapján számolja ki a program), bonus pályát kapunk egy mocsári sár-kánnyal... Kabaré. A játék egyes helyszí-nei a gonosz király kastélyának a kivételé-vel akármennyi-szer végigjátszhatóak, és mivel a boltban lehet életet is venni, gya-korlatilag bármelyik új pálya előtt feltölthet-jük magunkat életekkel. Talán ennek isme-retében az sem csoda, hogy pár óra alatt végigjátszottuk a játékot (igaz, nem sok örömmel telt benne). A grafika annak elle-nére, hogy néhol egészen pofás, összes-ségében eléggé csúnyácska, az audio-effektek pedig monotonak és ócskák. A já-ték pozitívuma azonban, hogy van benne uninstall opció, ami megkönnyíti a letöl-rését.



Talán nem árulunk el nagy titkot azzal, hogy nekünk nagyon nem tetszett a **Dragonheart**. Véleményünk szerint az utóbbi hónapok egyik legrosszabb gaméja (az 'm' betű helyett esetleg 'n'-t is lehet ér-teni) volt, és mélységesen fájlaljuk, hogy az **Acclaim** egyelőre nem volt hajlandó magasabbra adni a nívót. Senkinek nem ajánljuk tehát ezt a játéknak szánt barom-ságot, a filmet viszont mindenki nézze meg, mert ezerszer jobb, mint mondjuk a **Juristics Park**.

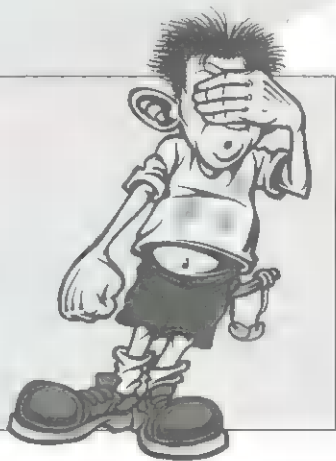
(Arról nem is beszélve, hogy renge-teg szöviccre ad lehetőséget a film. Például: Milyen óvszert használnak a sárkányok? -Hát Drako gumit. Vagy: Hogyan nevezzük azt, ha **Draco** rá-gyújt? -Hát : a Sárkány szív. Na, jó, most már lelövöm magam. - Stöki)

H2/Team-óhhh Stöki

Minimum hardver: 486DX2,  
8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS,  
WIN95

Kiadó: Acclaim  
Teszt-példány: ASPECT

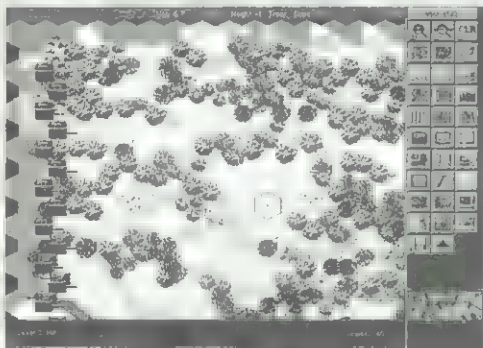
Grafika: ■■■■■  
Hang: ■■■■■  
Design: ■■■■■  
IQ: ■■■■■





# 2

Hát, gyerekek, úgy látszik, hogy az **SSI** egyszerűen nem tud elnyugodni. Ugyanis, ahelyett, hogy az utóbbi időben talán egy kissé megkopott nimbuszú cég kirukkolna valami igazán nagy dobással, a reggeli játékok sikereiből és folytatásaiból kíván megélni. Ez még nem is lenne baj, amíg olyan játékok születnek ebből a folytatásosdiból, mint a **Fantasy General**, azonban az a helyzet, hogy az ily módon létrejött gamék túlnyomó része inkább azt a nívót üti meg, amit ■ most következő **Steel Panther II.** is képvisel. Mi ugyan nem találkoztunk a játék első részével, de véleményünk szerint ez azért van, mert a folytatásához hasonlóan annyira közpszerű volt, hogy hamar eltűnt ■ feladás jótékony homályában. Na, mindegy, azért írjunk valamit erről a stuffról, ha már egyszer ■ **Hancu** ránk szóta. (maga csak ■ panaszkodjon ott, mert mindjárt kap még egy Dragonleget, aztán nézhetsz nagyokat – Hancu)



Az *“Acélpárducok kettő”* a **Panzer General**-hoz hasonlóan egy hexatáblás tankos-helikopteres stratégiai játék, mely szinte semmi újat nem mutat elődjeihez képest (talán egy picit azért szebb lett). Indítás után végignézzhetjük a szépen digitizált introt, majd a következő főmenü kínálja fel magát:

**Scenario:** Egy, a program által készített pályát tölthetünk be, és a baloldali nagy monitorról választhatjuk ki, hogy melyik



scenarión akarunk játszani (van vagy ötven darab, szóval egy darabig nem fog unatkozni az, aki úgy dönt, hogy végigjátssza a **Steel Panthers II**-t). A felírat alatt található kapcsolóval pedig kiválaszthatjuk, hogy mégis inkább **Campaign**-t akarunk játszani, vagy inkább betöltünk egy kimentett állást, vagy mégis inkább scenariózunk, vagy esetleg mégis a **Campaign**-t választjuk inkább mégis. **Campaign**: Egy teljes hadjáratot vihetünk végig, ha ezt ■ menüpontot választjuk. Tulajdonképpen nem más az egész, mint hat-hét scenario egymás utáni végigjátszása.

**Load ■ Saved Game:** Betöltött állás kimentése (figyelem, az előző mondatban szándékosan elrejtettünk egy apró hibát! A helyes megfejtőket kisorsoljuk egymás között).

**Battle:** Itt egy gyors pályagenerálást eszközölhetünk, ami azt takarja, hogy a terepet a gép generálja, nekünk csak ■ szembenálló feleket, a pálya méretét, az évszámot, meg hasonló okosságokat kell megadnunk.

**Preferences:** Az opció-menü, amiben a hétköznapi dolgokon kívül (zene- és hangopciók) egy-két említésre méltó dolog is megtalálható. Ezek a következők:

**General Preferences:** Itt állíthatjuk be azt, hogy milyen legyen az animáció (vagy hogy legyen-e egyáltalán), a gép berajzolja-e a hexa-hálót és a lehetséges lépéseket, szóval a generális preferenciákat setupolhatjuk...

**Player Preferences:** Egységeink különféle tulajdonságait kapcsolgathatjuk ebben ■ menüpontban, úgymint: lövési pontosság, védettség, minőség (?).

**Realism Preferences:** Na, ez az az opció, amiben sokan fognak turkálni (főleg az elején), ugyanis itt állít-

hatjuk be, hogy mennyire lehet valóságghá a játék. Kezdők tehát nyugodtan kapcsolják ki ■ tankcsapdákat (**Ki akarja kikapcsolni ■ Tankcsapdát?** **Zé élet a legjobb méreg... - Hancu**), az aknákat, ■ löszlermitet és ■ lövésre számolt mozgáspont-büntétést. Persze, egy igazi gameboy csapdákkal és aknákkal telepakolt terepen, 50 %-os pontosságú fegyverrel rohan neki a túlerőben levő ellenfélnek, nehogy azt higgyék, hogy kezdő (az igazi gameboy azonban hamar meg is dőlnek megmondatlanságáért.)

**Editor:** Ebben a menüpontban teljes részletességgel ránk van bízva a pályaszerkesztés feladata, a legutolsó fát is nekünk kell lerakni a térképre. Persze, azért a gép felajánl egy általa elkészített terepet, amit módosíthatunk ■ saiat szánk ize szerint.

**Start:** A felső kapcsolóval kiválasztott játékmódot lehet beizzítani eme gombbal.

Na, ha ezek után elindítjuk ■ játékot, a már megszokott hexatáblát és a rajta levő egységeinket kapjuk meg. A képernyő jobb oldalán láthatjuk a játékménüt, amivel tulajdonképpen ■ játékot irányítjuk (persze, az egységek mozgatásán kívül, mert az a játéktérben történik). A menü a következő pontokat tartalmazza (csak a legfontosabbakat írjuk le):

**VCR Replay:** Ha hálózaton keresztül játszunk (merthogy ebben a játékban ez is lehetséges), megismételtethetjük az ellenfelünk utolsó körének lépéseit.

**Go to Next / Previous Unit:** A következő / előző egységre ugrik a játék kurzora, és az az egység lesz ■ képernyő közepén.

**All Formation Mode:**

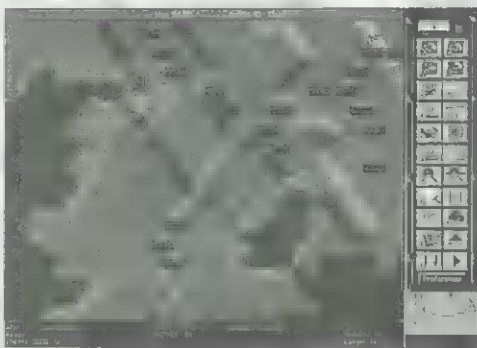
Ezzel ■  
gombbal azt kapcsolgathatjuk ki / be azt,  
hogy csak egységeket, vagy teljes formá-  
ciókat, harcvonalakat lehessen mozgatni.

**Find Next Formation:** A következő harc-vonalra ugrik a játékkurzor.

**Load / Unload Unit:** Ha ezt rányomjuk egy egységre, akkor az eltököli az egész kört, viszont feltölti magát lőszerrel.

**Set Firing Range:** Egy egység vagy egy teljes formáció maximális lövési távolságát állíthatjuk be itt, hexában megadva.

**Indirect Fire:** Tüzérségi vagy légítámadást intézhetünk ■ számunkra unszimpatikus arabok / szovjetek / japcsik / Hangyák ellen.



**Fire weapons at Target:** Azt állíthatjuk be egy egységnél, hogy mekkora tüzérvél és melyik hexára tüzeltjen.

**Set Direct Fire Target:** Egy (csak látható) ellenséges egységre nyithatunk tüzet ezzel az ikonnal.

**Attack Hex with Direct Fire:** Az előző menüpont vak változata: egy hexára nyithatunk tüzet. Ideális lehetőség a bozotos és az erdő kiirtására.

**Create Smoke:** A babfőzelék-effektus néven ismert biológiai fegyver. Egy hexára nyomhatunk egy kis füstöt, hogy ellakarja az ott tartózkodókat. Ellenség megzavarására kitűnő eszköz.

**Zoom In / Zoom Out:** A térképet nagyíthatjuk / kicsinyíthetjük ezzel ■ két menüponttal.

**Clear Dark and Smoke Hex: A játéktérrel eltüntethetjük a sötét és füstös mezőket.**

**Unit Menu:** Ha erre az ikonra ráclickelünk, megjelenik egy újabb menü, ahol az

összes egységünk állapotát lekérdezh-  
jük, a nevüktől és ■ még meglevő moz-  
gáspontjuktól kezdve a lőszerükön és az  
elszenvedett sebzódásükön keresztül  
egészen a moráljukig és ■ tapasztalatu-  
kig. Hasznos egy menüpont.

**Undo Last Move:** Az utolsó (csak mozgási) lépést törölhetjük ezzel az opcióval.

**Headquarters Menu:** A formációkról, harcvonalakról kapunk információkat.

**Weapon Encyclopedia:** Egy minden részletre kiterjedő lexikont kapunk, ha használjuk ezt a menüpontot, ahol a játékban szereplő összes egység képét és alapvető információit megtaláljuk.

## End Game: Kilépés.

**Save Game:** Körünk végén menteni tudunk ezzel az ikonnal. Ajánlatos sűrűn használni.

**Quit Orders Phase:** Itadjuk ■ lépést az ellenfélnek, aki szintén végigcsinálja azt ■ sok hercehurcát, amit mi.

Hát, ennyi lett volna dióhéjban összefoglalni kis **Steel Panther II-** ismertetőnk. Ezek alapján már aki akart, az el tud szórakozni ■ játékkal. Mi nem voltunk hajlandók néhány óránál többet eltölteni vele, mert azon kívül, hogy már a halálig unalmasnak tartjuk ezeket ■ hexás-tologatók SSI-s játékokat, szerény (ámde mérvadó) véleményünk szerint a **General**-sorozat sokkal jobb volt. Már csak ezért is csak olvasóknak

ajánljuk, akik a stílus megveszekedett és eltántoríthatatlan rajongói. A grafikára egyébként nem lehet panasz, szépe megcsinálták (bár ■ **Red Alert** óta egy kissé átformalódott a véleményem is ■ "szép" fogalmát illetően (Álljon meg a menet! Te még nem hallottad, hogy tesületileg betöltöttem a H2-Öhhh Team-ben ■ **Red Alert**-ajrnozást? - Hancu), a hangok viszont meglehetősen fantáziátlanok és egy idő után idegesítőek. Az **SSI**-re pedig továbbra is haraXunk, de lehet, hogy meg fogunk békélni velük, ha a **Star General** után majd végre valami eredetibbet dobnak ■ piacra.

**Stöki/H2-Óhhh Team**

**Minimum hardware:** 486DX  
8MB RAM, 2x CD-ROM

Kiadó: SSI  
Tesztpéldány: ASPECT Kft.

<b>Grafika:</b>	★★★★	★★★★
<b>Hang:</b>	★★★★	★★★★
<b>Design:</b>	★★★★	★★★★
<b>IQ:</b>	★★★★	★★★★







# Light House

Az előző

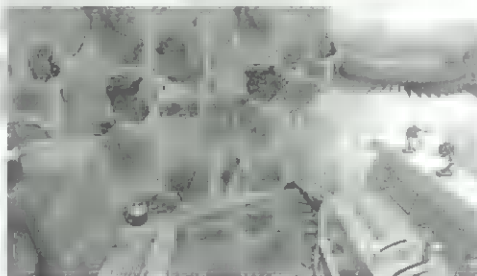
számban ott hagytuk abba a leírást, hogy elindultunk a tengeralattjáróval első célpontunk, a hajóroncs felé. Mikor elértük, menjünk le a kis tengeralattjáróba (hátral vezet le hozzá egy létra). A második kar lezárja az ajtót, az első pedig elengedi a kis tengeralattjárót. Forduljunk jobbra és húzzuk meg a merüléshez a kart, majd a jobbra lévő kapcsolók közül az elsővel kapcsoljuk be a robotkart. A gömbbel irányíthatjuk kis hajónkat, ennek két oldalán nyomjuk meg az egér gombját, ne pedig rajta a gömbön. Mozgassuk jobbra a gömböt, húzzuk meg a kart kétszer, majd ismét toljuk jobbra a gömböt és húzzuk meg a kart. Az utolsó két lépést még kétszer ismételjük meg, végül húzzuk meg a kart. A hajó orránál lévő nyílánál merülünk tovább az egyik kar segítségével, majd forduljunk balra, míg egy kampót nem veszünk észre a falon. A robotkart balra és fel mozgatva, majd kinyújtva szedjük fel a kampót. Menjünk fel, balra, balra, csak a kart húzzuk meg, majd ismét balra, balra, végül csak



a.kar, a gömb állítása nélkül. A koponyához érve menjünk feljebb és forduljunk balra. A páncélszekrény elől húzzuk el az alsó deszkadarabot a robotkarral. Balra fordulva egy lyukat látunk a falon. Ebbe tegyük bele a kampót, mire a másik deszkadarab is feldől. Nyissuk ki a páncélszekrényt, majd szedjük ki belőle, ami benne van. Miután visszatértünk a tengeralattjáróra, indítsuk el azt a fő kulccsal, és forgassuk el a középső kis kulcsot. A navigációs asztalon állítsuk be a középső pontot, nyomjuk meg az **Enter**-t, a tengeralattjáró elejében pedig toljuk előre a nagy

kart, hogy elinduljunk az erődítmény felé.

Az erődítményhez érve forduljunk jobbra, a horgászbottal húzzuk magunkhoz a halat. Menjünk be a várba, a fő vezérőrtérre. Az egyik szerkezetnek a jobb oldalán egy rúd, a bal oldalán pedig egy kar található, ez utóbbit húzzuk meg. A téglakon lévő gépnél húzzuk meg a kart, és tartsuk. A másik karral a szélmalmot indíthatjuk meg, bekapcsolva ezáltal az áramot. Menjünk ki a teremből és kapcsoljuk be a fűtőszárpumpát. Ezzel két hosszú fadarabot kell vágnunk magunknak. A másik asztal alatt vannak deszkák, ezek közül az egyiket négyszer tegyük bele a gépbe.



A vezérőrtérre visszaérve menjünk fel a lépcsőn, fel a toronyba, majd a létrán. Akasszuk a horogra a halat. Másszunk le a létrán és nyissuk ki az ajtót. Hátunk mögött, a szobor aljánál egy kis, zárt fülke van, ide még vissza kell majd jönnünk. Az erődbe visszatérve nézzünk ki az ablakon. Nézzünk fel és le, majd menjünk hátra. Nézzünk ki még többször, míg azt nem látjuk, hogy a szörny elindul a torony felé és eltűnik szemünk elől.

Menjünk be a mögöttünk lévő sötét folyosóra, és kezdjünk el a deszkadarabokból hidat építeni. Először a két hosszú fadarabot helyezzük el, majd rá keresztbe a kisebbeket. Menjünk át a hídon, majd fel a lépcsőn. Vegyük ki az ágyú hátsó részéből a szöveget, fogjunk meg egy ágyúgolyót, némi puskaport és egy kanócot. Nyissuk ki az ágyú tetejét, tegyük bele a puskaport és a golyót, csukjuk be, majd helyezzük el a kanócot is a megfelelő lyukba. Nézzünk bele a távcsőbe, melyen keresztül a szörnyet láthatjuk, amint a felfogatott halat próbálja megszerezni. Gyűjtsuk meg az öngyújtót és vele a kanócot. Ezzel a szörnyet elintéztük. Másszunk le, szedjük össze némi tűzifát, szedjük az öntőformát az asztalról, valamint néhány fémrudat. Tegyük a fát és a szenet a tűzhelyre és gyújt-

suk meg. Rakjuk a fémdarabokat az edénybe, helyezzük az asztal közepére az öntőformát, majd húzzuk

meg a kart, mire az edény tűz fölé csúszik. Hagyjuk ott legalább fél percig, majd karral húzzuk vissza. A gomb megnyomásával önthetjük bele a folyékony vasat a formába. A másik kar segítségével rakhatjuk át a formát a vízbe, és szedhetjük ki onnan. Az így előállított fémdarabot vegyük magunkhoz, és menjünk a vezérőrtér szobába, onnan fel a toronyba és tovább az ajtón, ahol a szörnyet látuk. Innen irány a másik torony, ahol egy repülőgépet lelünk. Az asztalról vegyük fel a kulcsot, menjünk vissza vele a másik toronyba, és nyissuk ki a kis fülkét. Vegyük ki belőle a tárgyat és menjünk vele vissza a repülőhöz. Cseréljük le az oldalán található törött alkatrészt arra, amit az imént csináltunk. Az asztal melletti kart húzzuk meg, forduljunk az erőszabályzóhoz és állítsuk plusz jel irányába.

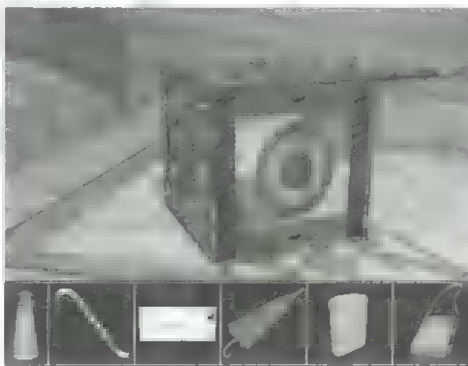
Menjünk vissza a tengeralattjáróba, fordítsuk el a kormány melletti kulcsot, majd indítsuk be a motort. A navigációs számítógépet állítsuk a felső jelzésre és nyomjuk meg elől a gázkart.

A vulkánhoz érve forduljunk balra, ahol a gonosz lényt láthatjuk az ablakban. Kattintsunk rá a tárolóra és vegyük fel a dinamitot és az acélvágót. Az utóbbival vágjuk el a kerítés zárját, majd szálljunk fel a vonatra. Mögöttünk található a főkapcsoló, kapcsoljuk be, utána nyomjuk meg a piros gombot, mire a vonat elindul. A fő karral irányíthatjuk előre illetve hátra a szerelvényt, valamint ezzel állíthatjuk le, a közepére click-elve. A szürke

gömbbel menjünk vissza a mozdonyba. Induljunk tovább, míg ismét meg nem jelenik a bal alsó gomb. Ekkor állítsuk le a vonatot. Egy alagútba jutottunk. Váltunk át külső nézetre, és az alagút középső részén lévő dobozból vegyük fel a fémrudat. A vonat tárolójából fogjuk meg a franciakuлcsot. Az alagútban van egy váltó, tegyük bele a rudat, és a franciakuлcs segítségével mozgassuk el a váltót. Menjünk a következő kereszteződésig, ahol külső nézetre válthatunk. Ezt a helyet fogjuk később fő kereszteződésnek emlegetni. Vegyük elő a zsebünkben lévő iránytűt, majd nyissuk ki a kis fa dobozt, aminek segítségével vonatunkat irányíthatjuk át más alagutak felé. Forgassuk addig a kart, míg az iránytű tetejére az N betű nem kerül. Menjünk tovább északra, majd tovább a bal oldali vágányon. (A kereszteződés előtt váltsunk át a mozdonyban lévő szürke kar.) Ha egy szikla kerül elé a sínekre, azt a dinamit segítségével tüntethetjük el. Előbb-utóbb leáll a vonat. Az itteni zöld ajtó a gonosz lényhez vezet, de sajnos zárva van.

Tolassunk vissza a fő kereszteződéshez és fordítsuk keleti irányba (E) a mozdonyt. A következő kereszteződésnél hajtsunk át a váltót, majd nem sokkal utána álljunk le, induljunk visszafelé és váltsunk vágányt. Mikor a vonat magától leáll, szálljunk ki.

Húzzuk meg az első kapcsolót, majd forduljunk jobbra. Amikor a vasajtó felemelkedik, helyezzük a lyukba esernyőnket és menjünk be. Vegyük magunkhoz az esernyőt, siessünk vissza a vonattal a fő kereszteződéshez, onnan folytassuk utunkat észak felé (N). A következő kereszteződésnél a jobb oldali vágányon menjünk tovább, ehhez nem kell semmit se állítani. Miután leállt a szerelvény, szálljunk le, menjünk be a jobb oldali ajtón. A továbbhaladáshoz használjuk ismét az esernyőt. Lépünk be a gömbbe és a jobb oldali kapcsoló segítségével menjünk le. Egy újabb rejtvény vár ránk, hogy kinyithassuk a következő ajtót. A nyilakat kell forgatni, mégpedig az első, a második, a negyedik és a hatodikat. Vegyük fel a tárgyat a kar segítségével, majd állítsuk vissza a nyilakat, hogy felfelé mutassanak. Menjünk fel. A



karral válthatunk a vágányok között. A középső gomb a fűróhoz van, a bal felső kapcsolók pedig a kampó és a csőrő mozgatásához. Menjünk addig, míg a vonat magától meg nem áll. A képernyő bal alsó sarkában lévő piros gomb megnyomásával válthatunk más nézetre. A zöld szerkezet karját húzzuk meg, majd a bal alsó

balról harmadik csővön forgassuk el a kereket, majd utána a hetedik csővön lévőket. Szálljunk vissza a vonatba, és menjünk a fő kereszteződéstől keleti irányba, és ahogy az előbb is tettük, a kereszteződés után tolassunk és váltsunk vágányt. Az ajtót akasszuk ki az esernyővel, az ezüst csővön forgassuk el a tárcsát, majd a kart húzzuk ma-



gunk felé, bekapcsolva vele a mág-  
nest. Forduljunk a vezérlőpult felé,  
nyomjuk meg a középső gombot és  
nyomogassuk addig, míg nem si-  
kerül felvennünk egy kódarabot.  
Toljuk *Amanda* felé a kart kétszer,  
majd ismét nyomjuk meg a gom-  
bot. Szabadítsuk ki *Amanda*-t,  
majd a vonattal menjünk újra a fő  
keresztvezetődesbe.



Fordítsuk keletre a mozdonyt, in-  
duljunk el hátra. Előbb-utóbb el-  
érünk egy keresztvezetődeshez, ahol  
három vágány találkozik. Miután át-  
jutottunk a keresztvezetődesen, vált-  
sunk előremenetbe, menjünk át a  
váltón, álljunk le, tolassunk, és  
használjuk a mozdonyban lévő vál-  
tókácsolót. Egy hidhoz fogunk jut-  
ni. Szálljunk ki, a kampóval  
eresszük le a hidat, majd a bizton-  
ság kedvéért mentsük el a játékal-  
lást. Tolassunk, majd álljunk meg,

amint az alsó sarokban megjele-  
nik a külső nézet gombja, és száll-  
junk ki. A vonat szerszámos szek-  
rényéből vegyünk fel egy alkalmas  
szerszámot a hibás síndarab eltá-  
volításához, és cseréljük ki azt a  
tőlünk balra található sín egy da-  
rabjára. Csavarozzuk vissza, men-  
jünk a fő keresztvezetődeshez, fordít-  
suk meg a mozdonyt, hogy kelet  
felé álljon, induljunk  
előre, majd tovább a  
bal oldali vágányon  
(amelyiken az előbb to-  
lattunk). Mikor leáll-  
tunk, a középső gomb  
segítségével indítsuk  
el a fűrőt és csináljunk  
egy lyukat a falba.  
Menjünk be rajta. A sa-  
tuból vegyünk ki a fada-  
rabot, majd kezdjük el  
összerakni a nálunk  
lévő tervrajz alapján a  
szerkezetet. Illesszük  
össze az 1 és 2 jelű ré-  
szeket, majd hozzá a

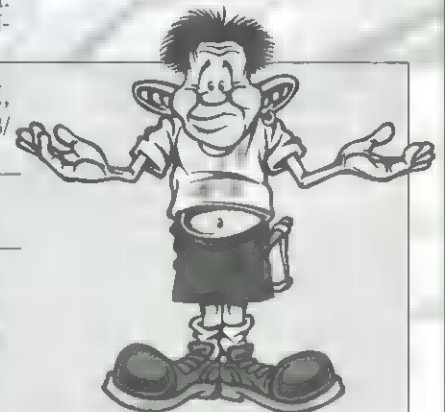
3-ast, utána a 4-est, nyitott szár-  
nyakkal és az 5-öst, nyitott karok-  
kal. Ezután a 6-os következik,  
csukjuk be a szárnyakat és a ka-  
rokat a 4-es és 5-ös alkatrészekre.  
A 3-as darab tetejét nyissuk fel és  
helyezzük bele a 7-es jelölésű tár-  
gyat. Zárjuk be a tetőt, és rögzít-  
sük a 3-as darab mindkét fém ré-  
szét. Ezzel készen is vagyunk.  
A változatosság kedvéért ismét  
vissza a fő keresztvezetődesbe, for-  
duljunk északra, menjünk tovább

a jobb oldali vágányon, megérkez-  
ve a kapcsolókhöz forgassuk el a  
negyedik kereket, majd irány  
vissza a fő keresztvezetődeshez. Ke-  
letre menjünk, vegyük a bal vá-  
gányt, majd mikor leáll a vonat,  
szálljunk ki. A szerszámok közül  
most a kalapácsra és a dinamitra  
lesz szükség. Kössük a dinamitot  
az áramkörhöz, majd az órához.  
Menjünk át a falba vágott lyukon,  
onnan pedig tovább balra. Nyissuk  
ki az ajtót, lépünk egyet előre. Ek-  
kor megláthatjuk a gonosz lényt.  
Elkezd mindenfélét csinálni, egy  
darabig hagyjuk, majd mikor a sár-  
ga gép előtti karhoz indul, lövünk le  
nemrég összerakott fegyverrel.  
Menjünk tovább, húzzuk meg ezt  
a kart, melyet a lény már nem ért  
el. Az üvegben a gonosz lényt lát-  
hatjuk. Nyissuk ki a kalapáccsal  
az asztal alatt található ládát és  
vegyük ki belőle a tervrajzokat.  
*Dr Krick* mellett van egy irányi-

tópult, melyen a bal oldalon lévő,  
majd a második kart kell lefelé húz-  
nunk. A tárcsát forgassuk a máso-  
dik állásba, mire hullámok jelennek  
meg a kijelzőn. A jobb oldali kar há-  
romszori lehúzásával ébresszük fel  
*Dr Krick*-et. Mikor befejezte a be-  
szédét, adjuk oda neki *Amandát* és  
a tervrajzokat, majd menjünk be a  
teleportba.

Ezzel végére értünk a *Lighthouse*  
leírásának. A játék tulajdonképpen  
szép, egyetlen baja, hogy néhány  
logikátlan feladvány nehezíti he-  
lyenként a továbbjutást. Reméljük,  
a *Shivers 2* azért töltesz majd  
ezen.

**Dino**



**Minimum hardver:** 486DX,  
8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/  
GUS

**Kiadó:** Sierra  
**Teszt példány:** Sierra

**Grafika:** ■  
**Hang:** ■■■■  
**Design:** ■■  
**IQ:** ■■■■



# EZ Computer Kft.

Üzlet: 1113 Budapest, Tornavár u. 8.

*Húsvéti alkatrészvásár!*

Árlistánk letölthető

■ FaxBank-ból:

180-8611/2929#

## Számítógép átépítés:

CD írás -> 499.-

386 -> 486 DX4 100/4 MB/PCI/256 KB Cache: 19.900.-

386 -> 5x86 133/8 MB/PCI/256 KB Cache: 23.900.-

486 -> P 100/8MB/PCI/256 MB Cache: 29.900.-

**Konfigurációk egyedi igény szerint is! Megvárható!**

Budapesten az egyik legkedvezőbb áron  
kínálunk számítógép alkatrészeket!

Tel./Fax: 186-2929

Tel.: 06 (20) 39-31-32, 06 (30) 52-29-29

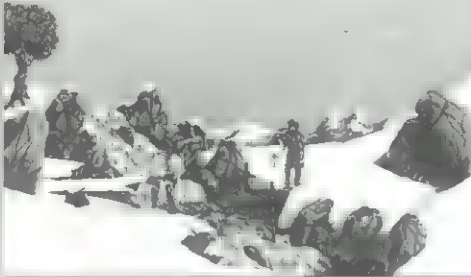
**Diákoknak  
kedvezmény!**



**Fable**, azaz mese. Nem mondhatni, hogy túlzottan fantáziadús név egy kalandjátéknak... Szolgáljon a **Telstar** mentőgére, hogy legalább tényleg egy mese-játékról van szó, ha nem is a szó klasszikus (= **King's Quest**) értelmében. Vértagyasztó kalandjaink **Balkhane** (Balkán?) földjén játszódnak, és egyesítik magukban a 4-5 éves gyerekeknek szóló mesék, valamint az ironikus humor jobbfajta tulajdonságait. Ez mind szép, de vajh mely korosztálynak szánták a játékot? Az idősebbeknek szörnyen gyermekes lesz a történet, az ifjúság pedig a humort nem fogja tudni igazán értékelni. Sok a baj...

Egy igen kellemes animáció és címképernyő után indulhat is a játék. Először egy párbeszédben kell jeleskednünk, ennek hevenyészett interpretációját közreadjuk:

**Quickthorpe** (azaz mi): *Hát erről van*



szó?

**Öreg:** Tartok tőle, **Quickthorpe**. Oly szomorú, hogy menned kell.

**Q:** Nem lehet, hogy valami tévedés?

**Ö:** Én is feltettem magamnak ugyanezt a kérdést, de sajnos a válasz "nem". A falu többi lakója vagy túl lusta, vagy nem is érdekli az egész. Ha nem felejtet el, hogy szellemednek tisztának, szívednek pedig igaznak kell maradnia, akkor van remény.

**Q:** Ez mind nagyon szép, de egyáltalán mit csináljak.

**Ö:** A falu kiválasztott, hogy bejárd ezen átkozott földeket, és megkeresd a 4 rémet, akik **Balkhane** elveszett drágaköveit őrzik. E kövek az emberek jövőjének letéteményesei. Ha megszerzed őket, a falu felszabadul a rémek uralma alól.

**Q:** De azt sem tudom, hogy néznek ki ezek a kövek...

(Megjegyzés: erős a gyanú, hogy a szörnyek azonosítása korántsem olyan nehéz feladat, mint a köveké. Úgy tűnik, hősünk nem az a kimondott **Einstein**...)

**Ö:** A falu története szerint 4 kő van, mindegyik a **Balkhane** egyik alapvető lételemét uralja:

- A smaragd a termékenység és a tavasz köve. Felismerhető csodaszép zöld színéről.
- A gyémántot talán fel fogod ismerni. Az örökkévalóságot jelképezi, azonkívül a nők legjobb barátja... Mindezen csodák mellett a gyémánt az esőn és a ködön uralkodik.
- A zafír egy sötétkék kő, a víz erejét hordozza magában. A legendák szerint egy rusnya Gorgó vigyáz rá a tenger fenekén.
- Ott van még a vörös rubint, amely a tűz és az árnyak erejét rejti.

Mind megvannak valahol. Rajtad áll, hogy összegyűjtsd őket.

**Q:** Honnan fogom tudni, hol találom meg ezeket köveket?

**Ö:** Már tudsz a Jégóriásról, aki itt lakozik a falu közelében, és mellel a Fagyott Vidék ura. Szinte bizonyos, hogy nála van a smaragd. Korábbi expedíciók tapasztalatai alapján igen valószínű, hogy a **Balkhane**-on csak három egyéb ország van. Van egy olyan érzésem, hogy ahány ország, annyi szörny, és ahány rém, annyi kő. (A Gorgó pedig feltehetőleg a négy kő közül az ötödikre vigyáz a víz alatt...)

**Q:** Akad esetleg számomra valami utolsó jótanács?

**Ö:** Mindenki áldását bírod. Tőlem pedig egy talizmánt kapsz, amely korántsem csupán egy szerencsés amulett. Meg fog védeni a szellemektől és a földek egyéb gonosz lényeitől is.

**Q:** Na, nekem ennyi elég volt a süketelésből, indulnék...

Nagyon lírai, nem? Miután emígyen megvilágosodtunk, szólnánk pár szót a külsőségekről.

Lelkesen támogatjuk egyes cégek azon mániáját, hogy játékaikat csakis csodaszépen megrajzolt (nem

forról digitizált/renderelt) grafikával hajlandók piacra dobni. A képek láttán talán el is aléltunk volna, ha már sikerült volna magunkhoz térni a **Heroes 2** óta. Vizuális érzékeink igencsak el vannak kényeztetve az utóbbi időben... Képzelnünk el egy művészi igényességgel illusztrált mesekönyvet — körülbelül így néznek ki a **Fable**-ben állóképek.

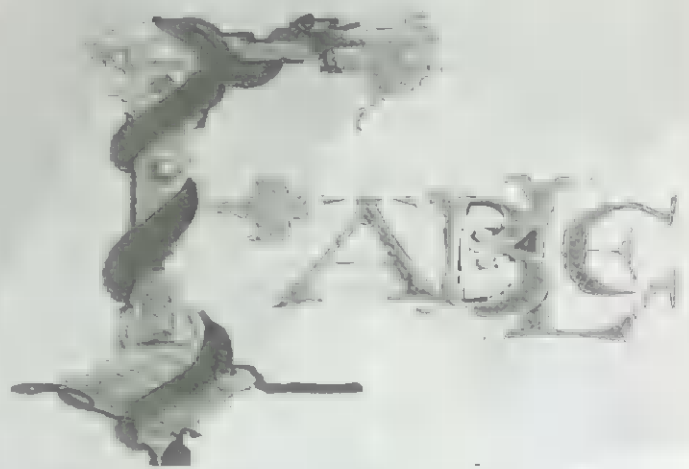
A hangokkal mostanában nemigen van gond, itt is eltaláltak, jó minőségűek. Ugyanez vonatkozik zenére is — hangulatos, de semmi forradalmi.

A kezelés (természetesen) igen egyszerű. A kurzor alakja aszerint változik, hogy az adott területen épp mit lehet cselekedni. A biztonság kedvéért az alsó sorban a végrehajtandó cselekedetet is látjuk. Az igék:

- **Walk to:** Séta.
- **Look at:** Tárgy vagy valamely környezeti tényező megvizsgálása.
- **Talk to:** Kommunikációs kísérlet. Általában két-három téma közül választhatunk, ezek közül többnyire legalább az egyik provokatív jellegű. Szeressük egymást, gyerekek...
- **Use:** A játékok többségének központi fogalma — valaminek a felhasználásáról van szó...
- **Take:** Egy mozdítható objektum elutajdonítása. Ha jelen van a tulaj, akkor ne legyünk biztosak benne, hogy jó néven veszi a dolgot...

Ha hősünkre clickelünk, akkor az inventory jön be, itt a szokásos ígéket használhatjuk tárgyainkon. Ha valamit csinálni akarunk egy tárggyal, akkor először "Take".

Fontos még az "Enter" billentyű (esetleg jobb click / bal click **QuickThorpe**-on), ezzel jön elő az **Options** menü — itt minden általános opció össze van zsúfolva egy ablakba.



Nos, legfőbb ideje, hogy elinduljunk utunkon. Hagyjuk el a falu környékét, majd ugorjunk vissza egy percre. Barátnőnkkel találkozunk, aki az ablakból hívogat minket:

**Wannette:** Már is visszatértél, édes? Miért nem jössz fel a szobámba? Annnnnnyira meleg és kényelmes...

**Quickthorpe:** Sajnos, kicsi madárkám, embereink sorsa a kezembe helyezte. És bár lágy szavaid sajnó szívembe mamak, nem tudok... nem hagyhatom magam eltéríteni.

**W:** Hát ha neked ez kell, te kis patkány... (Távozik.)

Tegyük mi is ezt, mégpedig észak felé. Tovább a útton egy másik hidat találunk. Itt lehet először meghalni a játékban (később még ezermily alkalom lesz rá), a hid ugyanis nincs éppen a legjobb formában. Beszélgessünk el a túlparton ácsorgó úriemberrel, aki **Little John**-ra emlékeztet, és rengeteg hülyeséget összehord. Menjünk vissza, majd újra irány a hid. Kis János eltűnt, átkeléshez pedig a hid helyett



■ kicsit feljebb található köveket ajánlanánk.

Hamarosan eljutunk egy öreg kunyhóhoz. A kunyhó előlő oldalán egy lámpa és néhány chili-paprika várakozik türelmesen, vegyük őket fel. Az ablakban egy

macska tanyázik — mivel **Quickthorpe** ki nem állja a macskákat, ilyenünk nem lesz. Próbálkozzunk az ablakkal vagy az ajtóval, előkerül egy ronda nagy szellem. Eme szellem következő lépésünk után szépen fejbever, hacsak nem mutatjuk meg neki talizmánunkat, azt ugyanis nem szereti. Bemehetünk végre a kunyhóba.

Odabent korántsem meglepő módon egy boszorkányt találunk. Beszélgessünk vele, majdnem mindegy, hogy mit mondunk (a szépségét ne magasztaljuk, azért neheztel), a Jégóriásra fog terelődni a szó. Iszonyú hasznos infokat mond:

**Quickthorpe:** Meg akarom ölni a Jégóriást!

**Boszorkány:** Hát arra biz nem sok reményed van...

**Q:** Te tudod, hogy kell?

**B:** Halvány fogalmam sincs...

**B:** Olyan vagy, mint egy elveszett gyerek.

**Q:** A látszat csal... Az elveszett gyerekekről jut eszembe, mit főzöl a kondérod-ban?

Stb., stb. Az öregasszonynak egyelőre csak annyi hasznát vesszük, hogy engedélyezi ellopott tulajdonainak tartósabb vándorlását. A kunyhóban is van néhány ránc váró tárgy, persze azt ne gondoljuk, hogy az öreglány minden esetben elnéző lesz.

Ismét csak stb., stb. úgy gondoljuk, ennyiből már látszik, miélete game ez a **Fable**. A megnézését mindenkinek ajánljuk, szemet gyönyörködtető, de a játék sem rossz, bár kicsit könnyű. Igény esetén persze szó lehet teljes leírásról is.

Bryan

**Minimum hardver:** 486 DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

**Kiadó:** Telstar  
**Teszt példány:** Mixim Kft.

**Grafika:** ■■■■  
**Hang:** ■■■■  
**Design:** ■■■■  
**IQ:** ■■■■





**CYBER VISION**  
1114 Budapest, Eszék u. 2. (a budai Skálánál)  
Tel./Fax: 161-3361, 06-20-243-517

**CYBER STREET**  
1144 Budapest, Ond vezér útja 25. (az Őrs v. terénél)  
Telefon: 06-30-526-524

NYITVATARTÁS:  
Hétfő-Péntek 13:00-18:30, Szombat 10:00-13:00  
Home Page: [www.datanet.hu/cybervision](http://www.datanet.hu/cybervision)

**cyber  
Street**

## A legújabb PC-s játékok a legjobb árakon



A mi árlistánkhoz nem kell számológép, mert az árakban az áfa már benne van!

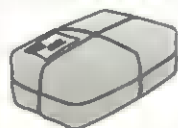
Ha megtetszettek az alábbi árlistában található szuper kedvezményes árak, akkor ne habozz tovább  
**LEGYÉL TAG NÁLUNK** – és egy új világ nyílik meg előtted.

**Váltás 1.000 forintos örökös kártyát – és mindig kedvezményes áron vásárolhatsz!**



Vagy ha bizonytalan vagy egy-egy játékban, nem bízol gépedben, akkor a **GOLD** kártyánkat ajánljuk, mellyel már ki is próbálhatod a legújabb játékokat.

PC-s játékok			PC-s játékok			PC-s játékok		
	3 Skulls Of Toltecs	9.550		FIFA Soccer 95	3.550		Screamer 2	9.950
	7th Guest	3.550		FIFA Soccer 97	10.950		Sega Rally	10.950
	11th Hour	4.550		Flashback	3.550		SkyNet	9.950
	Afterlife	5.550		Flying Corps	10.950		Space Jam	9.550
	Actua Soccer	3.550		F1 Grand Prix 2	8.950		SPQR	10.950
	AfterShock For Quake	5.550		Full Throttle	4.550		Star General	10.950
	AH-64D Longbow	11.950		Gabriel Knight 2: Beast Within	4.550		Steel Panthers 2	9.950
	AH-64D Longbow Mission	7.550		GeneWars	10.950		Stonekeep	5.550
	Alien Trilogy	9.950		Golden Nugget	9.950		STORM	5.550
	Archimedian Dynasty	10.950		Grand Prix Manager 2	11.950		Syndicate Plus	3.550
	Armored Fist	3.550		Hardline	7.950		Syndicate Wars	5.550
	ATF	10.950		Heroes Of Might & Magic 2	10.950		Terminal Velocity	3.550
	ATF - NATO Fighters	5.550		Hind	9.950		Theme Park	3.550
	Barbie Fashion Designer	10.950		Hoyle Classic Games	5.550		Thunderhawk 2: Firestorm	3.550
	Beneath A Steel Sky	3.550		Hunter Hunted	10.950		TIE Fighter Collector CD	4.550
	Big Red Racing	3.550		Imperium Galactica	HÍVJ		Tilt	3.550
	Broken Sword	7.950		Jedi Knight	HÍVJ		Time Commando	9.550
	Bugs	8.950		Johnny Bazookatone	3.550		Tomb Raider	9.950
	Cannon Fodder 2	3.550		Lands Of Lore	4.550		Toonstruck	9.950
	Championship Manager 2	3.550		Lands Of Lore 2	HÍVJ		Touche (magyar)	8.950
	Civilization 2	10.950		Legend Of Kyrandia	3.550		Tunnel B1	9.550
	Civilization 2 Collectors Ed.	13.550		Legend Of Kyrandia 2	4.550		Under A Killing Moon	3.550
	Command & Conquer	9.550		Legend Of Kyrandia 3	4.550		Urban Runner	4.550
	C&C Covert Operations	4.550		Lemmings 3D	4.550		US Navy Fighters	4.550
	C&C 2: Red Alert (angol)	9.550		Links 386	3.550		US Navy Fighters 97	11.950
	C&C 2: Red Alert (magyar)	10.950		Little Big Adventure	3.550		Virtua Cop	8.950
	C&C 2: Red Alert 1000 Mission	5.550		Lords Of The Realm II	11.950		Virtua Fighter	8.950
	C&C 2: Red Alert CounterStrike	HÍVJ		Lost Eden	3.550		Warcraft 2 Deluxe	12.950
	Comanche 2.0	4.550		Magic: The Gathering BMage	9.950		WarWind	10.950
	Congo	3.550		Master Of Orion 2	10.950		Wing Commander 3	4.550
	Conqueror AD 1086	5.550		M.A.X.	10.950		Wing Commander 4	8.950
	Conquest Of New World Deluxe	9.950		MegaPak II	8.950		Witchaven 2	3.550
	Creature Shock	3.550		MegaSixPak	HÍVJ		X-Wing Collector CD	4.550
	Crusader 2: No Regret	9.950		MegaRace 2	9.550		X-Wing vs TIE Fighter	HÍVJ
	Cyberia	4.550		Monkey Island 1-2	4.550		Z	5.550
	Cyber Mage	5.550		Monkey Island 3	HÍVJ	<b>Multimédia programok</b>		
	Daggerfall	9.950		Nascar Racing	3.550		Angol-Magyar Hangoszlótár	8.950
	Dark Forces	4.550		Nascar Racing 2	9.950		Angol-Magyar Műszaki Szótár	17.950
	Daytona USA	8.950		Navy Strike	4.550		Angol-Magyar Nagyszótár	17.950
	Day Of The Tentacle	3.550		NBA Live 97	11.950		Anyanyelvi Könyvespolc	8.950
	Death Rally	8.950		Need For Speed SE	10.950		Clip-DIC Oktatók	5.950
	Destruction Derby	4.550		Need For Speed 2	HÍVJ		Hatnyelvű Európa Szótár	7.950
	Destruction Derby 2	10.950		NHL Hockey 97	10.950		Művészeti Lexikon	5.950
	Diablo	10.950		Pandora Directive	10.950		Német-Magyar Hangoszlótár	13.950
	Dig	8.950		Panzer Dragoon	10.950		Német-Magyar Nagyszótár	17.950
	Discworld 2	9.950		Phantasmagoria 2	10.950		Nyelvész 1 Oktatók	6.950
	Down In The Dumps	10.950		Power Chess	9.950		Nyelvész 2 Oktatók	6.950
	Dr. Brain 4	9.950		Privateer 2	11.950		Nyelvemester Angol Oktatók	6.950
	DragonHeart	9.950		Psycho Pinball	3.550		Nyelvemester Német Oktatók	6.950
	Dragon Lore 2	9.950		Quake	10.950		Pic-DIC Képeszlótárak	5.950
	Duke Nukem 3D	8.950		Rally Championship	7.950		Révai Nagylexikon	14.950
	Ecstatica 2	HÍVJ		Rebel Assault	4.550		Tolnai Világtörténelem	14.950
	EF-2000 Evolution	10.950		Rise&Rule Of Ancient Empires	5.550		Úton KRESZ Oktató	3.950
	EF-2000 Mission Tactcom	5.550		Rise Of The Triad	3.550		Új Akadémiai Kislexikon	13.950
	Extreme Chess	9.950		Road Rash	9.950	+Microsoft Home termékek teljes köre		
	F-22 Lightning 2	10.950		Sam&Max	3.550			



### Postai csomagküldés vidékre!

Igy már mindenkinek megéri tagnak lenni.

Rendelj otthonról, spórold meg utazás és utazás fáradalmait.  
Ugyanis már akár másnap megkaphatod a rendelt programot.

Árlistánk február végén készült, így lehetséges, hogy azóta egyes programok még alacsonyabb áron kaphatóak, illetve számtalan újdonság is megérkezhetett.

Hogy ne maradj le róla, kérd postán a legfrissebb, teljes árlistánkat!



# ELsöSeGély

## ALIEN TRILOGY

Az Options menüben a Password opciónál írhatjuk be a következő kódokat a megfelelő pályára ugráshoz:

Level 211 — TQBBBBBB13BB94B2  
KLBTLBLMBZJG9BBB  
Level 331 — YQBJVBBBF7BB94BB  
QVBLNBBMB7QK9BBB

## AREA 51

Ha 255 életet és 255 egészséget szeretnénk magunknak, DOS parancssorban csináljuk végig a következő lépéseket:

debug options.sav

E 124 FF

E 128 FF

E 12C FF

E 130 FF

W

Q

## BEDLAM

A főmenüben a játékos nevének adjuk meg a GOD szót, csupa nagybetűvel. Ekkor játékosunk sérthetetlen lesz.

Ha a /karma paraméterrel indítjuk a programot, megkapjuk az összes fegyvert és egyéb felszerelést.

## BLAM! MACHINEHEAD

Pályakódok a programban:

1.2 Q58NM, LDZCQ, 4HWGE  
1.3 TDM75, UH8OT, X06BE  
1.4 VO1PP, JCP6V, H4ULJ  
2.1 0F20F, 0HX8Y, OE95W  
2.2 42W3T, JGK-P, 5K5H7  
2.3 VR4T2, 6EZD5, SHCMM  
2.4 1NBCX, CXVI6, PA3K1  
2.5 ZF0XD, Y5KXJ, Q2NGZ  
3.1 2XVSD, AHO3J, S2MF-  
3.2 W0J8H, 3Y8-D, -7FRU  
3.3 THYDH, 0MZDU, 3CZFK  
3.4 1SQJ3, 130BP, V2MW8  
4.1 YCTS6, PUUKS, 28SD1  
4.2 Q29LH, UDUY4, 21FSD  
4.3 WS7Y6, HQPIW, BOFGK  
4.4 2RHK4, RB9RU, Z1IT2  
Vége UP405, C42R1, 2MP3P

## COLD SHADOW

A pályakódok:

ININJA  
MUDPIE  
HTFOOT  
ZEFROG  
ARRGGH  
DKMPOZ  
NOCHNC

## DESTRUCTION DERBY2

Névnek írjuk be a következő kódok valamelyikét, ügyelve a kis- és nagybetűkre:

MACSRPOO — Összes pálya  
CREDITZ! — Készítők névsora, animálva

ToNyPaRk — Video ■ készítő

névsorával

## GENE WARS

Építsünk egy Pulper-t, majd a mérnökkel kezdjük el valamelyik épület továbbfejlesztését (upgrade). Rögtön ezután támadjuk meg az egyik élőlénnel ezt az épületet, majd a mérnökkel javítsuk meg azt. Ezáltal rögtön fel lesz fejlesztve ezen létesítményünk.

## H2O

Pályakódok:

01. KPTVNUQSRT  
02. RQROVVPWTQ  
03. ORVSTWUKMS  
04. PMVXMQXVOS  
05. VWRPXPSLQQ  
06. UNRUQQQTRM  
07. TNOPVSORWT  
08. TXRUPRNQWO  
09. SSOQVWNRW  
10. XRTNKVNSSV  
11. WUNQPMRRWO  
12. WUQQRVWSQT  
13. RQVRWXTTSX  
14. ORPPSORVUO  
15. OWNSRORLNT  
16. UTUVOMNLSP  
17. PXSMSTQVOR  
18. QQNRNONVQM  
19. PWUSTQKSPY  
20. VVPQOSLTPN  
21. PSPOONOUOW  
22. RQKRYNXNNV  
22. RTOTOUXWSW  
24. SQQVNPSPSOY  
25. RMRQSQNLISO  
26. XPPMQRONMP  
27. SMTUWSWRTS  
28. VVMRPKTRUQ  
29. TQSUONTSRU  
30. LRUUSVRTVT  
31. MPPRLVTONT  
32. OQROUSLPST  
33. RSXUSLAXOL  
34. PMWTROQSSS  
35. SRUQOWVKWR  
36. PRRTWTRSPV  
37. NTPURUXUW  
38. NMTPVRPOWW  
39. ONKTOPPULS  
40. NSWOLQWMLW

## HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

Játék közben gépelhetjük be:

911 — Küldetés megnyerése  
1313 — Küldetés elvesztése  
8675309 — Teljes térkép

## MASTER OF ORION 2

Az 'Alt' lenyomása mellett gépelhetjük be a következő kódokat:

EINSTEIN — Összes kutatás  
MOOLA — 1000 BC

MENLO — Ez is ■ kutatással

kapcsolatos

ISEEALL — Összes bolygó és játékos

látható lesz

SCORE — Pontszám kiírása

## NECRODOME

Nyomjuk meg a 'T' billentyűt, majd üssük

be a következő szavak valamelyikét:

EXCALIBUR — Összes fegyver

SMALLROCKS — Maximális töltény

VERYSMALLROCKS — Végtelen

mennyiségű töltény

SHRUBBERY — Összes kiegészítő

eszköz (gyógyszer, stb.)

SWALLOW — Maximális üzemanyag

UNLADENSWALLOW — Végtelen

mennyiségű üzemanyag

RABBIT — Páncél feltöltése

IGOTBETTER — Egészség

maximalizálása

KNIGHT — Sérthetlenség

GIMMESOMESUGARBABY — Összes

fegyver és extra tárgy

ALREADYGOTONE — Összes aréna

elérhető lesz

ANTIOCH — Összes ellenfél megölése

Ki lehet még próbálni a GRAIL és

CAMELOT kódokat is.

## NORMALITY

Játék közben gépeljük be: WINDY és üssük le az 'Enter'-t. Ha ezután megnyomjuk az 'F1'-et, a játék bármely helyszínére ugorhatunk. A 'G' leütése után a videorészletek között válogathatunk.

## SCREAMER 2

A főmenüben gépelhetjük be ezeket a kódokat:

MRTRK — Összes pálya

TACAR, TBCAR, TCCAR, TDCAR — Az

egy csapatok kapnak egy-egy extra

autót (Condor, Angels, Wasp, Zeus;

mindegyik másikat)

## SIM COPTER

Nyomjuk meg a játék közben a

'Ctrl'+ 'Alt'+ 'X' gombokat, majd a

megjelenő téglalapba gépeljük be a

következőket:

Gas does grow on trees — Végtelen

üzemanyag az aktuális helikopterbe

superpowermultiply — Ha a 'Shift'

lenyomása közben forgunk, gyorsabb

lesz a játék.

PAMCAREYGOLDMAN — A vezető

programozó feleségének fényképe fog

megjeleni a hirdetőtáblán és az

autósmozik vetítővásznán.

I'm the CEO of McDonnell Douglas — A

helikopter-katalógusban ha megnyomjuk

valamelyik számot 1 és 9 között, akkor a

hangárunk előtt megjelenik egy

helikopter. (1. Bell 206 JetRanger, 2. MD

500, 3. Apache, 4. Bell 212, 5. Schweizer 300, 6. Agusta A 109 A, 7. Dauphin 2, 8. MD Explorer, 9. MD 520N)

## SKYNET

Ezeknek a kódoknak a használatához

előbb nyomjuk le az 'Alt'+ 'V' gombokat:

GARBLE — Cheat kódok

engedélyezése

SUPERUZI — Super UZI

ARNOLD — Összes fegyver

WHOAMI — Kiírja a nevünket

COUNTERS — Koordináták kiírása

VERSION — Verziószám

## SKULLCRACKER

A játék közben bármikor beírhatjuk a következőket:

CTHIA — Ugrás a következő pályára

ZIP — Ugrás a következő mérföldköhöz

MARSUPIAL — Egészség növelése

JETSON — Idő növelése

BEWITCH — Öt élet

ESHS — Több töltény

## SYNDICATE WARS

Ha a szereplőnek a MARK IS GREAT nevet adjuk, akkor az összes fegyvert megkapjuk.

Ha a play.bat file-ba a parancssor

végére (úgy kezdődik, hogy @main)

odaírjuk a /m kapcsolót, akkor a

játékosok felfegyverzésekor a ' '

megnyomásával több pénzhez juthatunk.

## TIME COMMANDO

Pályakódok a Easy fokozathoz:

Roman — YPTFRGZ

Japanese — NKTOLVIF

Middle Age — VMXYICCB

Conquistadors — FDOLUGGCC

Wild West — ZREHQFIR

Modern Wars — FBTAWPFC

Future — X

## TOMB RAIDER

Igy ugorhatunk a következő pályára:

Alljunk meg Lara-val, lépünk a 'Shift'

lenyomása mellett egyet előre, majd

vissza, ugyancsak a 'Shift'-et nyomva

közben. Továbbra is nyomjuk a 'Shift'-et,

és forduljunk három kört jobbra, majd az

'Alt'-tal ugorjunk egyet előre.

## TOTAL CARNAGE

A játék kódjai:

MODOR, TEACUP, MEMORY,

DYNAMIC, MATRIX, HELPME,

CRYSTAL, DOOMED, MAJICA,

SUNFIRE, SOLO, STATIC, NEURON,

MIDNIGHT, RAMA, WARFIRE,

THUNDER, GRAFIX, CITY, FOUNDER,

MYTH, QUEST, XENON, ULTIMATUM,

WEAVE, WATCHER, ADVANCE,

PROPHET

Dino



# APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK

## Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni. ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!

## Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyet (üzlethelyiséget), magán-személyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

## Egyéb szolgáltatások:

**Expressz** (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül):

120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

**BOLD szedés** (vastagított betűkkel): 50 % felár;

**ITALIC szedés** (dőlt betűkkel): 50 % felár;

Feladó: \_\_\_\_\_



Előfizető vagyok ☐

Nem vagyok előfizető ☐

Előfizetői azonosítási számom: \_\_\_\_\_

Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

## PC

Eredeti PC CD-k eladók: DIABLO, X-WING vs. TIE FIGHTER, RED ALERT, DUNGEON KEEPER, PANZER DRAGON, VIRTUA COP; LARRY 7, LANDS OF LORE 2... stb. Sándor Attila, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. I/6 Tel.: 2-178-812 (este 6 után).

## COM-WARE Kft. PC ULTRA SZERKESZTŐSÉGE BUDAPEST

Pf.: 363.

1519

Eredeti PC CD-k eladók. Toonstruck, Area 51, Flying Corps, Red Alert. Molnár Péter, Tel.: 06-20-271-100.

Eladó egy gyári bontatlan MS-software, címe: **How the Leopard got his Spots**. A software segít megismerkedni az afrikai élővilággal meséken keresztül, interaktívan. Irányár: 6000 Ft. Török János, 4200 Hajdúszoboszló, Szilfákajla 18/c.

## KIM-SOFT

## MULTIMÉDIA ÁRLISTA

KIM-SOFT Számítástechnikai és Ker.-i Kft.

1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.

Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760

A közölt árak nem tartalmazzák a 25%-os áfát.

### Microsoft Home sorozatból

3D Movie Maker for Win95	7 300,-
Ancient Lands for Windows	5 500,-
Autouroute Express Europe / Cinemania 97	6 600,- / 5 500,-
Composers Collection for Windows	8 996,-
Dinosaur / Dogs for Win	5 500,- / 5 500,-
Encarta Encyclopedia 97 for Win95	8 996,-
Encarta World Atlas 97 for Win95	8 996,-
Flight Simulator 6.0 for Win95 CD	9 996,-
Helibender for Win95 CD	7 300,-
Magical School Bus sorozat	
Earth for Win. / Human Body	7 300,- / 7 300,-
Oceans for Win. / Solar System	7 300,- / 7 300,-
Monster Truck Madness	6 996,-
Music Central for Win95	6 600,-
NBA Full Court Press 1.0 for Win95 (Új!)	7 300,-
Neverhood for Win95 (animációs játék)	9 200,-

### Nyelvtanítói programok, szótárak

Asterix, az angoltanár 2. rész	5 400,-
Angol-magyar műszaki és tudományos szótár CD-n	15 400,-
Angol-magyar "Országok" nagyszótár CD-n	15 400,-
Angol-magyar, magyar-angol hangszótár CD-n	7 900,-
Angol-magyar számítástechnikai szótár	5 900,-
American Heritage Talking Dictionary	3 900,-
ClipDIC English 1. / 2. (CD angol „beszédértés”-hez)	5 900,-
ClipDIC Business English (CD üzleti angol)	7 400,-
Hatnyelvű hangszótár	3 120,-
Learn to Speak English / French / German / Spanish	22 900,-
Manó Angol (nyelvtanítói program gyerekeknek)	5 200,-
Német-magyar hangszótár	11 900,-
Német-magyar "Halász" nagyszótár CD-n	15 400,-
Nyelvész (Angol-német nyelvtanító) I. / II.	5 200,- / 5 200,-
Nyelvész (Francia + spanyol) kezdő	5 900,-
Nyelvmester angol / német, kezdő / haladó	5 400,-
PIC-DIC angol/német/francia-magyar képes szótár	5 900,-
Power Japanese 2.0 (japán nyelvtanítói program)	24 900,-
Talk to Me angol / német 1. / 2. (egyenként)	7 840,-
Triple Play Plus English / German	11 996,- / 11 996,-

### Enciklopédiák, atlaszok, matematikai és egyéb ismeretterjesztő CD-k

Astrologer / Astronomer	2 400,- / 2 400,-
Az állatok világa (Brehm) / Body Works 5.0	6 900,- / 3 500,-
Autós iskola (Magyarország térképpel)	4 900,-
Bob Dylan / Budapest CD-Atlasz	2 900,- / 7 900,-
Corel Adventure with Edison	3 900,-
Corel Movie Guide 2. / Corel ChemLab	3 900,- / 11 700,-
DK: Eyewitness sorozat tagjai	
Encyclopedia of Nature / Ency. of Science	7 900,- / 7 900,-
Cartopedia World Atlas / History of the World	600,- / 7 900,-
EbCiklopedia / Erdély CD	3 996,- / 4 900,-
Grolier 1996 Multimedia Encyclopedia	2 800,-
History of Music (4 CD)	7 200,-
History Through Art-1 / History Through Art-2	6 400,- / 6 400,-
Képes Krónika / Le Louvre The Palace	4 960,- / 6 900,-
Manóka-Land (Játékos képességlejlesztő gyerekeknek)	4 900,-
Magyarország madarai (Új!)	4 400,-
Matematikai oktatóprogramok gyerekeknek	Hívjon!
Monet - Verlaire - Debussy (Impresszionisták)	9 400,-
PC-ROM Multimedia PC Enciklopédia	6 400,-
Politikai és Gazdasági Világtalasz	4 990,-
Réval nagy lexikon (Amíg a készlet tart!)	9 990,-
Super Tutor: Chemistry	6 900,-
Tolnai Világtörténelem	11 900,-
Uj Akadémiai Kislexikon (Új!)	11 900,-
World War II / ZOO Kittenberger	6 900,- / 3 400,-

### Játékprogramok

101: Only the Best Games 3 / 4 / 5. (shareware)	1 996,- / 1 996,-
101 Card Games / 1830 Railroads & Robbers	1 996,- / 3 996,-
3 kóponya avagy a Tollec kincs / 3D Lemmings	7 996,- / 4 900,-
Afterlife / Albion	6 996,- / 6 996,-
Alien Trilogy / AI Unser Racing Win95	9 400,- / 4 900,-
Archimedean Dynasty / Batman Forever Coin	8 996,- / 9 400,-
Best Games of 95 / Best 3D Games of 95	1 900,- / 1 900,-
Blue Force / Caesar II	1 200,- / 4 900,-
Chessmaster 5000 / Chessmaster 4000	6 400,- / 2 600,-
Civilization II / Command & Conquer	8 900,- / 6 400,-

### Játékprogramok (folytatás)

Command & Conquer / C&C Mission CD	7 400,- / 3 900,-
Command & Conquer + Dune 2 + Hang CD + poszter	8 900,-
Command & Conquer - Red Alert	9 400,-
Conqueror A. D. 1086 (Sierra)	6 400,-
Creature Shock / Cyclemania	3 996,- / 1 600,-
Destruction Derby / Diablo	4 900,- / Hívjon!
Discworld 2 / DOOM II	8 400,- / 4 800,-
DragonHeart (Ujj) / EF 2000 (Repülőgép sz.)	9 400,- / 4 800,-
F-1 Grand Prix II / Fatal Racing	8 400,- / 6 900,-
FIFA 97 Soccer / FX Fighter - JC	8 800,- / 3 400,-
Incredible Toon Machine / Iron Man - XO	11 900,- / 2 900,-
Klick III Play (játék készítő) / Larry 6.	6 000,- / 2 900,-
Mad Dog I & II / Magic Carpet	3 400,- / 2 400,-
Mario's Time Machine / Maximum Road Race	2 400,- / 2 996,-
Mega Race 2 / Mega Pak 6	7 900,- / 7 400,-
Mad Dog 1 & 2 / Mortal Kombat 3	3 400,- / 7 400,-
Mummy / Myst (OEM)	7 900,- / 3 500,-
Nascar Racing / Need for Speed SE	4 900,- / 5 800,-
NBA Live 97 / NHL Hockey 97	9 900,- / 8 900,-
Panic in the Park / Phantasmagoria	3 200,- / 5 600,-
Pirates Gold / Quake	3 900,- / 7 900,-
Rally Championship (magyarul)	6 000,-
Rebel Assault 1 / 2. (A Csillagok háborúja)	2 800,- / 7 900,-
Return Fire / Screamer 2	7 400,- / 7 800,-
Settlers II / Sensible World Soccer 1996	7 900,- / 5 900,-
Sensible World of Soccer '96 / '97	7 200,-
Sport Accolade Greatest Hit 2 (Akció!)	2 000,-
SimCity 2000 Win OEM / Sim City Ench.	3 200,- / 1 800,-
Space Jam / Striker 96	8 600,- / 5 400,-
The 7th Guest / The Gene Machine	2 900,- / 6 400,-
Theme Park / Tilt (3D pinball)	3 400,- / 3 200,-
Virtual Kartis (Go-Kart) / Warcraft 2	6 400,- / 7 900,-
Wing Commander IV (6 CD)	7 900,-
Werewolf vs. Comanche / WinPak - Win95	7 400,- / 3 900,-
Wrestle Mania - The Arcade Game	4 400,-
Z - The Bitmap Brother	8 400,-
Zork Nemesis	5 400,-

Teljes árjegyzékünket kérje faxon tone üzemmódban a faxbankból: 180-8611/1497#

Bélyeg helye,  
vagy zárt  
borítékban  
kérjük  
elküldeni



## MEGRENDELŐLAP

**Megrendelem** ■ **következő kiadványokat** ☐ **utánvétellel** ☐ **csekkes előrefizetéssel**

... pl. **Évkönyv '93/94** (Ára: utánvétellel 448,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)  
 ... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: utánvétellel 649,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)  
 ... pl. **PC ULTRA 1-6. együtt.** (Ára: utánvétellel 700,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 500,- Ft)  
 ... pl. **PC ULTRA 7-12. együtt.** (Ára: utánvétellel 1.400,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 1.000,- Ft)

... pl. **Computer Világ 1995-ös évfolyam** (Ára: 2.926,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)  
 ... pl. **PC ULTRA 1-12. együtt.** (Ára: utánvétellel 2.000,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 1.400,- Ft)  
 ... pl. **PC-s játékok 2. c. könyv** (Ára: utánvétellel 500,- Ft, csak utánvétellel rendelhető, korlátozott példányszámban áll rendelkezésre!!!)

☐ **A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!**

**Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra 1 évre (6 szám).** Kérem, hogy részemre .... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek (1.488,- Ft)

**Elő szeretném fizetni kedvezményesen a CD ULTRA c. CD-s kiadványt.** Kérem, hogy részemre .... db. csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ **negyedévre (2 szám - 1.996 Ft)** ☐ **félévre (4 szám - 3.992 Ft)** ☐ **1 évre (6 szám - 5.988,- Ft)**

**Meg szeretném rendelni kedvezményesen a CD ULTRA c. CD-s kiadvány megjelölt számát/számaikat.** Kérem, hogy részemre .... db. csekket küldeni szíveskedjenek:

CDU 96/1 (megjelent 96.09. Ára: 958,- helyett 790) .... pld. — CDU 96/2 (megjelent 96.12. Ára: 958,- helyett 790) .... pld.

CDU 97/1 (megjelent 97.03. Ára: 998,- Ft) .... pld.

**Elő szeretném jegyezni ... példányban a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja c. könyv bővített kiadását (tervezett ára: 990,- Ft).**

Várható megjelenés: 1997. június

Eredeti PC CD-k eladók. GP Manager 2, HMM2, Steel Panthers 2, NBA Live 97. **Molnár Péter**, Tel.: 06-20-271-100.

Keresem PC-re Command & Conquer + missiók, Red Alert, Superfrog című programokat CD-n, vagy 3/4-es lemezen vírusmentesen! C64 alapgép, floppy, nyomtató eladó, külön-külön is. **Földesné**, 5000 Szolnok, Markotányos u.20. Tel.: 06-56-420-544.

HELP! Parancssor (command line) .XM lejátszót keresek SBPRO-hoz, olyat, ami DOS parancsot is tud "kezelni". Lásd Dual MOD Player. Shareware, vagy freeware legyen! Nagyon sürgős! **Németi László**, 1148 Budapest, Jerney u.70.X.64.

C64-re eredeti oktató kezdőknek, játékok 100/disk, felhasználók 200/disk, számlázók, nyilvántartók stb. eladók. Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, 5000

Szolnok, Markotányos u.20. Tel: 56/420-544.

PC-s, C64-es kódereket, grafikusokat keres az IES! Küldj valami munkát lemezen. Ugyanitt PC-s, C64-es prg.csere. Küldj listát kislemezen és válaszborítékot! **Varga Zoltán**, 9731 Kőszeg, Pf.: 9.

Eredeti PC CD-k eladók. Lords of the Realm 2, Diablo, Larry 7, Tomb Raider. **Molnár Péter**, Tel.: 06-20-271-100.

## Egyéb

Játékleírások 100ft/oldal (C-64, PC, Amiga), C-64-hez eredeti oktatóprogram kezdőknek 700ft+postaköltség, játékok 200/disk, nyilvántartó számlázó, és egyéb programok eladók. Válaszborítékért lista. **Földesné**, 5000 Szolnok, Markotányos u.20. tel.: 06-56-420-544.

1000 Ft. értékű Wizard's kártyát (mindkét Wizard's-ba jó) értelmes dolgokra cserélném. Például: PC-X Akták CD, CD ROMTAR 6., régebbi Republic CD, stb. Ajánlatokat kérek: **Németi László**, 251-96-34. 18h után AMIGA 500-at, vagy 1200-at veszek tartozékokkal (kártya, winchi) vagy anélkül. **Csernath Zoltán**, 1171 Budapest, Dálnok u.5. Tel.: 256-17-40.

AMIGA 500 1M Chip RAM-mal, 1.3-2.04 Kickstarttal, Philips sztereó monitorral, winchestervező-memóriabővítővel, 160 lemezyi játékkal és egyéb kiegészítőkkel 76000 Ft-ért eladó (akár külön is). **Matalik Krisztián**, 3035 Gyöngyöspata, Szűcsi út 11. Tel.: 37/364-387.

MIDI és AUDIO programok (PC), WAV-ok, AWE32 hangszínek (SBK, SF2), SAMPLE CD-k (audio) nagy választéka. Tel.: (06-42)-314-626.

Amigához Philips 8833 színes, sztereó monitor eladó, 22000 Ft. Amigához 2 joystick eladó, 1500 Ft. Gyári MK I, Final Fight, Transartica AGA eladó. Amigás lemezek nagy tételben (min 50 db) 50 Ft/lemez áron eladók. **Gazda Zoltán**, 7400 Kaposvár, Kunffy u.27.



## INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS

A jövőben már a TV műsorát is a monitorán nézheti!

/VideoHighway TV-tuner kártya/

# GRAFI

# SHS

**V**ideohighway TV. A GrafixSHS Kft. megkezdte a AIMS Lab. által gyártott Videohighway TV-tuner kártya forgalmazását. Az új TV-tuner kártya video bemenettel is rendelkezik és jelenleg kapható kártyák közül az egyik legolcsóbb.

A GrafixSHS Kft. az AIMS termékek mellett a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás. Magyar nyelvű szoftver- és termékleírás.

## GRAFI SHS

Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest, X., Jászberényi u.72. Telefon/Telefax: 262-5243. Postacím: 1388 Budapest, Pf.: 96/100.

Nyitvatartás: H-CS.: 8.00-18.00, P.: 8.00-14.00

Kérje aktuális árlistánkat a FaxBank-ból: Tel.: 180-8611 (1490#)

## CSAK VISZONTELADÓKNAK ÁRUSÍTUNK



MAGYAR NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS





# HARDVERGÖDÉS

## HERCULES FAQ

Üdvözlünk mindenkit, akit érdekel a hardware és a vele kapcsolatos kérdések. A múlt számban a **HERCULES DYNAMITE** kártyával kapcsolatban sok kérdés merült fel. Ezeket a kérdéseket most megpróbáljuk megválaszolni mindenki okulására.

Gyakori, de némileg már idejelmúlt kérdés:  
Miért nincs **VESA** slot-os **DYNAMITE**?

A **HERCULES** cég már nem gyárt **VESA** slot-os kártyát, mivel már alaplaptól sem gyártanak **VESA** slotot. Ennek oka a **PCI** elterjedése, amely szabvány már teljesen átvette a vezető helyet a korábban gyorsnak számító **VESA** illetve **EISA** szabványoktól. Manapság alaplaptól már csak **PCI** és **ISA** slotot gyártanak, utóbbit elterjedtsége miatt. Itt nem árt elosztani egy tévhitet: a **VESA** slot és a **VESA** grafikus szabvány nem ugyanaz! Tehát egy grafikus kártya lehet **VESA** kompatibilis, habár **PCI**-os. A **VESA** kompatibilitás azt jelenti, hogy a grafikus kártya ismeri a **VESA** felbontásokat illetve módokat.

Aki már vásárolt **HERCULES** kártyát még annak is lehetnek érdekes kérdései, például ilyen:

Ha vásároltam egy **DYNAMITE** kártyát és a kereskedő 1 év garanciát adott rá, érvényesíthetem-e az 5 év garanciát?

A válasz tömören: NEM. Egyetlen kereskedőtől sem várható el - és nem is kötelezhető rá - hogy kicserélje azt a terméket amelyet máshol vásároltak a garanciális idő lejártá után. Ahol 1 évet adtak rá ott lehet érvényesíteni a garanciát az esetleges meghibásodás esetén. A kérdés feltevője valószínűleg nem olvasta a **PC ULTRA** előző számát, amelyben többször kitértünk arra, hogy csak ott adnak 5 év garanciát a **HERCULES** termékekre, ahol az eredeti kártyát és annak is a jelenlegi verzióját árusítják. Ahol ezt garanciát nem adták meg, ott vagy valamilyen elfekvő készletet árusítanak, vagy nem a hivatalos disztribútortól vásárolják a visszonlatadók.

Most következzen egy olcsó kérdés:

Noname **ET6000**-es kártyát vettem, használhatom-e hozzá a **HERCULES DYNAMITE** driverit? (azt hallottam, hogy így gyorsabb lesz az adatátvitel.)

A válasz ismét és tömören: NEM. Egyrészt jogi és erkölcsi, másrészt technikai okai vannak a nemleges válasznak. A **HERCULES** szakemberei éveken keresztül fejlesztették az **ET4000** illetve

**ET6000** **TSENG** chipsetre épülő kártyákat valamint ezeknek a szoftvereit. Ezeket a tényeket ismerve könnyen belátható miért nem illdomos más által fejlesztett szoftvereket használni nem arra a célra, amire készült. A technikai része a válasznak pedig ismét csak nem, mivel a **HERCULES DYNAMITE** belső szervezése más mint a többi 128 bites kártyáé, és ez a technika is le van védve. Egyébként itt érdekes megjegyezni, hogy ugyan elcsépett mondas, de igaz: Olcsó húsnak híg a leve. Sajnos Magyarországon még mindig az első szempont az olcsóság és nem a minőség. Nekünk is szerencsénk(?) volt kipróbálni egy ilyen Noname kártyát, és a tapasztalatainkat összegezve egyetlen szóban is el tudnánk mondani a véleményünket, de sajnos azt a szót nem tűri a nyomdafesték. Elég a Noname grafikkártyáról annyi, hogy ha 66 Mhz hajtottuk a processzort - mivel az egy **INTEL PENTIUM 133** volt, de lehetett volna 66, 100, 166 és 200-as is ugyanis ezeknek a külső órajele 66 Mhz - a kártya erős melegedésnek volt kitéve, majd egy idő múlva túlhevült és lefagyott tőle a gép. Kicsérítettük egy másikra gondolva, hogy egyedi eset, de a másik Noname is ezt produkálta. Később a Noname kártya forgalmazója ajánlott egy külön ventilátort amivel hűteni kellett volna a kártyát. Természetesen ezt nem fogadtuk el és megköszönvén a segítséget(?) visszaadtuk a kártyát. Talán érdemes volna megfogadni az angoloknak egy igen találó közmondását, miszerint: Nem vagyunk elég gazdagok ahhoz, hogy olcsót vegyünk.

Gyakorta van keveredés a grafikkártyák elnevezése körül, íme egy erre vonatkozó kérdés:

A **HERCULES** nem egy monokróm kártya?

Valóban, az első nagyfelbontású grafikus kártyát a **HERCULES** cég alkotta. Akkoriban még nem volt a PC-knek grafikus képernyője, egyeduralkodó a text üzemmód volt, hiszen kezdetben az **IBM** a PC-t csak egy tanuló gépnek szánta a nagygépek használói számára. Az idő előrehaladtával azonban felerült az igény a grafikus ábrázolásra pl. üzleti grafikák megjelenítésére. (Hercules egyébként egy kisváros **San Francisco** közelében. A cég innen kapta a nevét. A cég kezdetben egy garázsban állította elő termékeit, innen vezetett az út a "grafikus kártyák piacvezető cége" megtisztelő cím felé.)

A következő gyakran feltett kérdés a **HERCULES DYNAMITE**-al kapcsolatban a további bővíthetőség. Lehet-e a 2 Mb-os **HERCULES DYNAMITE**-ot felbővíteni 4 Mb-ra?

A válaszhoz ismerni kell a **MDRAM** (Multibank Dinamic Random Access Memory) felépítését, amelyet az előző számban ismertettünk. Akkor még azt választ kaptuk a disztribútortól, hogy a bővítés nem lehetséges. Ez igaz is volt, mivel nem volt bővítő tok a plusz kétszer 1 Mb számára, így vagy az megvette az ember a 4 Mb-os változatot, vagy a későbbiekben nem tudta bővíteni a megvásárolt 2 Mb-os változatot. Azonban a helyzet megváltozott: a novemberi kiadású 2 Mb-os **DYNAMITE**-ok már tokozva készülnek a későbbi bővítések számára. Az **MDRAM** egyelőre nem mindenütt kapható, de azért rá lehet akadni. Egy másik ide vonatkozó kérdés a további memória bővítésekre vonatkozóan, hogy 8 vagy 16 Mb-os változat létezik-e? A válasz az, hogy egyelőre nem, de ha belegondolunk a 4 Mb-al elérhető maximális felbontás 1600x1200 pixel 96 Hz-nél. Ez bőven elegendő a grafikus alkalmazásokhoz, a **WINDOWS** gyorsításhoz és a játékokhoz a 2 Mb-os változat is tökéletesen megfelel.

Az utolsó kérdés a 64/128 bit kérdését feszegeti, tudniillik hogy:  
Hogyan lehet 128 bites kártyát rakni egy **PCI** slot-ba, hiszen az 64 bites a **PENTIUM**-nál is?

Nos, a válasz elég egyszerű, mivel a kártya csak belül 128 bites, a **TSENG ET6000**-es által. Általában ezek a megnevezések - 32, 64 vagy 128 bites kártya - a kártyán található processzorokra vonatkoznak, és nem a számítógéppel illetve az alaplappal tartott kapcsolat sávszélességére. Tehát a kártya a külső kommunikációt az alaplappal 32 vagy 64 bittel tartja, és csak a belső számításokhoz és a saját **RAM**-jához való hozzáférésekhez használja ki a 128 bit előnyeit.

Nos, ennyit mára a kérdezz-felelek játékról, ha továbbiakban is van kérdésetek a **HERCULES** kártyákkal, vagy bármilyen más hardverrel kapcsolatban, érdeklődjétek az alábbi címen:

**EZ Computer Kft.**  
Budapest  
1113 Tornavár u. 8.  
Tel.: 186-2929,  
06-30-52-29-29  
06-20-39-31-32



## COMPUTERBONTÓ

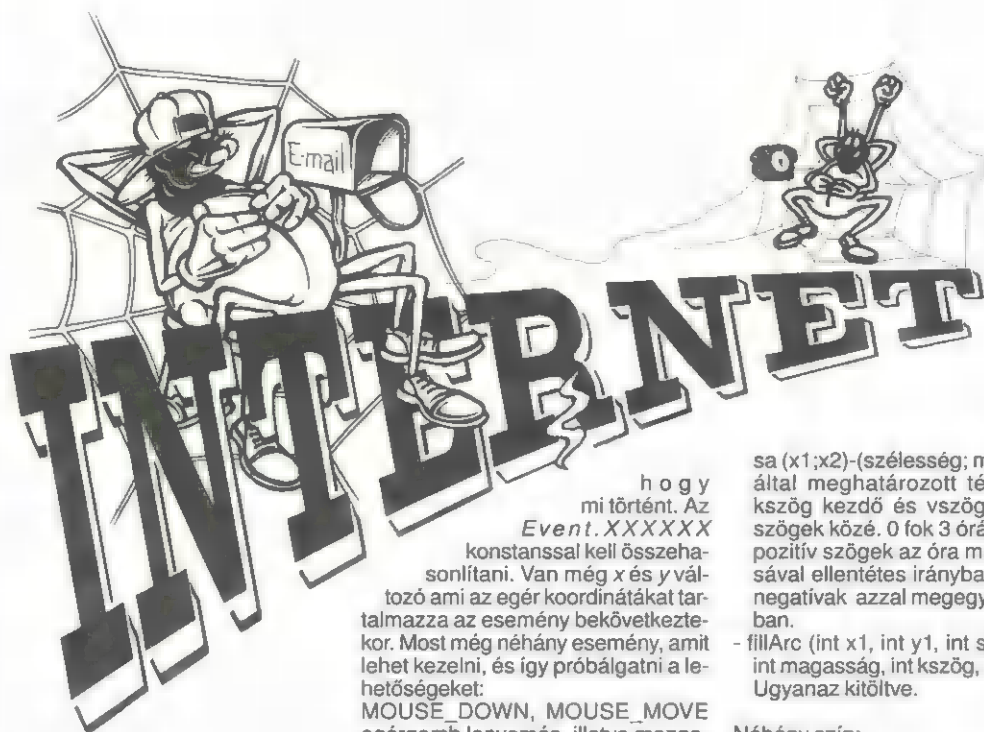
Cím: 1072 Budapest, Klauzál u.32.

Tel.: 267-9560, 267-9561

Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 9-13h

**Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele. Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása. Használt, működő számítógépek!!!**





## Java programozás (folytatás az előző számból)

Az események minden grafikus felhasználói felületen megtalálhatók, így a Windows-ban és a Java-ban is. Tulajdonképpen ezekkel kommunikál a felhasználó a programmal. Azaz amikor felengedjük az egér gombját, meghívódik a `handleEvent` függvény, és kezelni tudjuk ezt az eseményt. Bármí, amit csak el tudunk képzelni, eseménynek számít, sőt, még az is, ha egy ideig semmit nem csinálunk. Ennek az eseménynek a hatására szokott elindulni a képernyővédő a Windows-ban.

Nos, az elején betöltöttük az `Event` objektumot, ezzel tudjuk kezelni az eseményeket. A `handleEvent` metódus paramétere egy `Event` típusú objektum, amit `e`-nek nevezünk. Ennek `id` mezőjét vizsgáljuk, és ha egy `MOUSE_UP` eseményt találunk, akkor végrehajtjuk a metódus ide vonatkozó részét. Az események közül `switch`-cel választunk. Itt elég lenne az `if`-is, hiszen csak egyet keresünk, viszont a későbbi bővítések miatt jobb a többszörös elágazást használni. Ha egy eseményt kezelünk, akkor a `handleEvent` metódus visszatérési értékének `false`-nak, egyébként `true`-nak kell lennie. Még ugyancsak az eseménykezelésen belül újrajrattatjuk az ablakot a `repaint` metódussal.

Ezzel befejeződik a program. Ezt a programot ugyanúgy lefordítjuk a Java fordítóval, és a már elkészített HTML állományt a **Netscape Navigator**be betöltve elindul a programunk. Először a lekeresített sarkú téglalapot feketével rajzolja ki a program. Ha egyet kattintunk, a színe átvált fehérre.

Ha az  
`n = (n==255?0:255);`  
 sort kicseréljük  
`n = (n==256?0:n+16);`  
 -ra, akkor a téglalap "fényereje" fog változni, tehát kattintgatással egyre fehérebb lesz a színe, illetve a teljesen fehér után újra a fekete jön. Az eseményeknek van egy `id` mezője, ezt már láttuk, ez tartalmazza azt,

h o g y  
 mi történt. Az  
`Event.XXXXXX`  
 konstanssal kell összehasonlítani. Van még `x` és `y` változó ami az egér koordinátákat tartalmazza az esemény bekövetkeztékor. Most még néhány eseményt, amit lehet kezelni, és így próbálgatni a lehetőségeket:

`MOUSE_DOWN`, `MOUSE_MOVE` egérgomb lenyomás, illetve mozgás. `MOUSE_ENTER` a dupla kattintás.  
`F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10, F11, F12, HOME, END, PGDN.` PGUP az azonos felíratú billentyűk lenyomása.  
`LEFT, RIGHT, UP, DOWN` az azonos irányú kurzorbillentyűk.  
`KEY_PRESS, KEY_RELEASE` egyéb billentyű lenyomása illetve felengedése. A billentyű ASCII-kódja a `key` változóban található. Van egy `modifiers` változó, ami a `SHIFT_MASK`, `ALT_MASK` és `CTRL_MASK` kódok kombinációját tartalmazza, ezek az adott billentyűk lenyomva tartását jelentik a `KEY_XXXX` események alatt.

Eddig az események, nézzünk még néhány rajzoló metódust:

- `clearRect (int x, int y, int szélesség, int magasság):` A megadott téglalap törlése.
- `drawRect (int x1, int y1, int x2, int y2):` Téglalap rajzolása.
- `fillRect (int x1, int y1, int x2, int y2):` Téglalap kitöltése. Mindkettő az aktuális színnel dolgozik.
- `fillRoundRect (int x1, int y1, int x2, int y2, int xr, int yr):` Lekeresített sarkú téglalap kitöltése. Az `xr`, és az `yr` paraméterek a kerekítés vízszintes és függőleges átmérőjét tartalmazzák.
- `drawOval (int x1, int y1, int x2, int y2):` Ellipszis rajzolása a megadott téglalapba, úgy, hogy érinti annak oldalait.
- `fillOval (int x1, int y1, int x2, int y2):` Ellipszis kitöltése.
- `copyArea (int x1, int y1, int x2, int y2, int x3, int y3):` Terület másolása az `(x1,y1)-(x2,y2)` téglalap másolása `x3,y3` pontra (ez a bal felső sarok).
- `getColor():` Az aktuális szín lekérdezése. Egy `Color` objektumot ad vissza (`c = g.getColor();`).
- `drawPolygon (int xp[], int yp[], int n):` N csúcsú poligon rajzolása. A csúcspontok az `xp[]`, és `yp[]` tömbökben vannak.
- `fillPolygon (int xp[], int yp[], int n):` Ugyanaz, csak kitöltve.
- `drawArc (int x1, int y1, int szélesség, int magasság, int kszög, int vszög):` Kör-, ellipsziscikk rajzolá-

sa (`x1;x2`)-(szélesség; magasság) által meghatározott téglalapba, kszög kezdő és vszög befejező szögek közé. 0 fok 3 óránál van, a pozitív szögek az óra mutató járásával ellentétes irányban vannak, negatívak azzal megegyező irányban.

- `fillArc (int x1, int y1, int szélesség, int magasság, int kszög, int vszög):` Ugyanaz kitöltve.

Néhány szín:

- black - fekete,
- blue - kék,
- cyan - cián,
- darkGray - sötétszürke,
- gray - szürke,
- green - zöld,
- lightGray - világosszürke,
- magenta - lila,
- orange - narancssárga,
- pink - rózsaszín,
- red - vörös,
- white - fehér,
- yellow - sárga.

Ezek a konstans színek. Ha egyéb színre vágyunk, a `Color (int vörös, int zöld, int kék)` konstruktorral készíthetünk újat a példában megismert módon. A színösszetevők 0-tól 255-ig terjednek. A színösszetevőket a `getRed(), getGreen(), getBlue()` metódusokkal kérdezhetjük le, egy `Color` objektumról (`r = c.getRed();`).

Még néhány jó tanács:

A Java programokat tartalmazó HTML állományokat nem lehet (a cache miatt) kétszer betölteni a **Netscape Navigator**be. Ahhoz, hogy egy Java programot újra elindítsunk, újra kell indítani a **Netscape Navigator**ot. A 2.0-s változat viszonylag stabilan tudja futtatni a programokat, de ahhoz, hogy elindítsa az állomány betöltése után, meg kell mozgatni az egeret, illetve az is előfordul, hogy a betöltés közben kell mozgatni az egeret, hogy észrevegye magát a program. A CD-Ultrán található 3.0-s **Navigator** rendszeresen lefagyott a Sun által készített Java programokkal, így azt nem javasoljuk egyelőre senkinek. Elméletileg az **Internet Explorer** is tudja futtatni a Java alkalmazásokat, mi nem próbáltuk, mert az első ténykedése az volt, hogy tönkrevágta a Win'95-ünket.

Java programokat a **Java Editor** nevű programmal szerkesztünk (ez is rajta van a CD-Ultrán). Ezzel lehet egyszerűen szerkeszteni Java és HTML állományokat is. A **Project** ablakban viszont meg kell adni, hogy hol található a fordítóprogram (`javac.exe`) és a böngésző. Sajnos ez sem lehet tökéletes. A fordítást szépen el lehet végezni ezzel a programmal, de a

böngésző indítása (legalábbis a 2.0-s **NN**-nel) nem igazán működik (a böngésző elindul, csak a programot nem találja).

Mire van még szükségünk? Hát egy Java fordítóra. Ez (legutóbbi információink szerint) letölthető a [www.sun.com](http://www.sun.com)-ról, illetve nem is kell olyan messze menni, mert szegeden a [math.klte.hu](http://math.klte.hu)-n (őő erre a címre nem emlékszünk pontosan) van ennek a szervernek egy mirrorja. Itt nem csak a fordítóprogram található meg (több platformra: Win 95, Sun, Linux (?)), hanem sok egyéb is Java-hoz, így dokumentáció hegyek HTML, tex, ps és egyéb formákban, példaprogramok, a Java verseny programjai, amit idén rendeztek, és még egy csomót minden. Már kapható a **MS Visual J++** Vizuális Java fejlesztő környezet, még nem volt hozzá szerencsénk, de ha olyan, mint a **VB 4.0**, akkor egészen használható lehet.

Jelezzétek vissza, hogy mennyire érdekel benneteket ez a téma!!!! Adig is jó próbálkozást (illetve szenvedést, mi is szenvedtünk vele eleget), és lehet, hogy még találkozunk ilyen témában.

Csibra Gergő

## HTML programozás

Következik a *Végtelen történet* cím alatt is futó HTML programozási tanfolyam befejező része

`<TEXTAREA> ... </TEXTAREA>`  
 Több soros szöveg beadása. Kötelező paraméterek:  
**NAME** = string,  
**ROWS** = n,  
**COLS** = n.

Ld. 2. rész.

`<TEXTFLOW> ... </TEXTFLOW>`  
 Opcionális tagek, egy **Applet** helyett megjelenítendő szöveget ad meg. Annyiban különbözik az **ALT** paramétertől, hogy ez külön **tag**, és az `<APPLET>`-en belülré írható. Ha nem adunk meg **ALT** taget, akkor ez a szabvány szerint kötelező. Mostanra azért sejtetheti mindenki, hogy ezt mennyire tartják be...

`<TH>`  
 Táblázat fejléce. Paraméterek:  
**ROWSPAN** = n,  
**COLSPAN** = n,  
**NOWRAP**,  
**ALIGN** = left | right | center,  
**VALIGN** = top | middle | bottom | baseline,  
**WIDTH** = n,  
**HEIGHT** = n.

Igen hasonló a **TD**-hez, csak ebben táblázat fejléc van. A paramétereket és egyebeket ld. a `<TD>`-nél.

`<TITLE> ... </TITLE>`  
 Fejléc, ld. 1. rész.

`<TR> ... </TR>`  
 Táblázat egy sora. Paraméterek:  
**ALIGN** = left | right | center,  
**VALIGN** = top | middle | bottom | baseline.

Továbbiakat ld. a `<TD>`-nél.

`<TT> ... </TT>`



Fixpontos (teletype) betűt ír elő. Mint már sokszor leírtuk, a fizikai jelölő *tag*ek helyett használjuk a logiaikat, ahol arra van szükség. Ezzel többek között a keresőprogramokat is hatékonyabbá tehetjük. Esetünkben a `<CODE>`, `<SAMP>`, `<KBD>` kódok jönnek szóba. A `<PRE>`-től annyiban különbözik, hogy ■ többszörös szöközők és újsorok nem jelennek meg.

`<UL> ... </UL>`  
Rendezetlen lista. Paraméterek:  
**TYPE** = disc | square | circle,  
**COMPACT**.

A **TYPE** az egyes listaelemek elején megjelenő "karaktert" szabályozza: tömör kör, négyzet, üres kör. A **COMPACT** szokás szerint többször megjelentést kér. Mindkét paraméter új, tehát ne számítsunk rájuk!

`<U> ... </U>`  
Aláhúzott szöveg. Értelmes módon a

legtöbb grafikus browser nem támogatja ezt ■ *tag*et, mert nehezen különböztethető meg az aláhúzott szöveg a hiperlinktől.

`<VAR> ... </VAR>`  
Egy változót jelöl, legtöbbször programok tárgyalásakor használjuk.

Hát ezek lettek volna az 1996. október 20-án érvényes HTML *tag*ek. Néhány (SGML) aprósággal vagyunk még adósok:  
Az egyiket megpendítettük a **PRE**-nél, hogy bizonyos jeleket csak úgy nem lehet beírni. Nyilván ilyen a '`<`' és a '`>`' a *tag*ek miatt, valamint az '`&`' az ékezetek miatt. Ezeket az '`&lt;`', '`&gt;`', '`&amp;`' szimbólumok helyettesítik.  
A második egy ritkán betartott, de fontos apróság: a dokumentumunk kezdődjön ■

`<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 3.2//EN">`

sorral. Ez egy SGML deklaráció amúgy. A jövőben ezt – majdnem – helyettesíti majd a `<HTML VERSION = "3.2">`. Ha csak tehetjük, ne hagyjuk ■ dokumentumunkat HTML verziójelzés nélkül.

Az utolsó apróság a megjegyzések: Egy SGML megjegyzés deklaráció '`<!--`' jellel kezdődik és '`-->`' jellel fejeződik be, egy vagy több megjegyzést tartalmaz. Egy megjegyzés '`-'` jelekkel kezdődik és fejeződik be, és nem tartalmazza '`-'` jeleket. Tehát ■ következők helyes SGML megjegyzések:

```
<!-- Hello -->
<!-- Hello -- Hello -->
<!-->
<!-- Hello -->
```

Az üres megjegyzés tehát '`-'` jelekkel kezdődik és '`-'` jelekkel fejeződik be, azaz az üres megjegyzés mindig négy kötőjellel! A probléma ott kezdődik,

hogy ■ `<!--> Hello -->` is egy legális megjegyzés. Az első megjegyzés üres, a második tartalma `> Hello`. A legtöbb HTML browser a `Hello`-t már megjeleníti, mivel azt hiszi, hogy egy HTML megjegyzés kezdete '`<!--`' és a végződése '`-->`' vagy csak egyetlen '`>`' jel.

A probléma ott gyökerezik, hogy néhányan `<!-->` szerű képződményeket használtak a HTML forrásokban elválasztójelnek. Ez néha nem négy többszöröse, így a szabványos browser innentől nem jelenít meg semmit. Ezért a browserek is kénytelen eltérni a szabványtól. Célszerű a következő háziszabályt megfogadni: Egy HTML megjegyzés '`<!--`' jellel kezdődik, '`-->`' jellel ér véget, és nem tartalmazza sehol a '`-'`' jelsorozatot (vagy ha mégis muszáj több kötőjelet is írunk, akkor az négy többszöröse legyen).

WT Pooh

# 3D rovat

## Renderelés

A renderelési eljárások mindig sok kavarodást okoznak. Van aki úgy tudja, hogy... és van aki úgy tudja, hogy... Még a programozók közt is vita tárgya szokott lenni, hogy melyik eljárás mit csinál és főképp hogy azt hogyan. Mi az átlag felhasználók közé tartozunk, ezért nem megyünk bele a programozási részletekbe. Egyrészt mert mi sem tudjuk a részleteket, másrészt mert titeket sem érdekel (reméljük).

Renderelés a mi szemszögünkéből:

**Először: mi az a renderelés?** Ez szokott lenni az első kérdés, de senki nem mondja ki, mert szégyelli, hogy nem tudja. Ezért mi most kérdés nélkül válaszolunk. (Aki tudja mi a renderelés, az se lapozzon tovább!) Leegyszerűsítve a renderelés az az eljárás, ami ■ ■ ■ számokkal leírt, "digitális" - modellekből (felületekből, amiknek anyaga, mintája van), beállított fényekből és kamerákból látható, kinyomatható képeket készít. Ha animálunk (mozgatunk, változtatunk) valamit az időben, akkor több képkockát kell számolnunk (TV-n 25 "darab" tesz ki egy másodpercet). Ezeket frame-eknek hívjuk szép "anyanyelvünkön", angolul. Ezeket a képkockákat aztán összefűzzhetjük animációvá, vagy kírhatjuk megfelelő eszközök birtokában - videóra (VHS-re, SVHS-re, Beta-ra). Legtöbbször azonban az FLC for-

mátumot használják PC-n, de előfordul az AVI (amit videora terveztek) vagy ■ QuickTime is. Természetesen ezeknek a lejátszásához megfelelően erős gép kell (az animáció felbontásától, azaz a képkockák méretétől függ) és megfelelő VGA kártya.

Az első renderelés általában egy kis felbontású állóképp. Ezen lehet ellenőrizni ■ beállításokat (színek, anyagok, fények, kompozíció, háttér, stb.). Ez az első közelítés. Ez soha nem az amire számítottunk, ezért megváltoztatjuk az előbb említett paramétereket és újból kiszámoltatjuk - rendereljük - a képet. Ezt addig ismételtük, amíg a kompozíció - a kamera, a tárgyak és a fények viszonya - meg nem egyezik az általunk elképzelttel. Ezután jön a második közelítés, ahol már nagyobb felbontást alkalmazunk. Ebben a fázisban lehet finombeállítani ■ felületek anyagát, az árnyékokat stb. Ajánlatos ilyenkor csak azt a tárgyat renderelni, aminek a paramétereit állítjuk, természetesen a megfelelő fényforrásokkal együtt.

Ezzel nagyon sok időt spórolhatunk meg. Ezek után harmadik közelítésként érdemes egy teljes felbontású, full-extrás képet készíteni, amin felfedezhetjük a még esetleg jelenlevő hibákat (amik mindig vannak, ezért senki se essen abba a hibába, hogy harmadik közelítés nélkül vág bele egy animáció renderelésébe - ami esetleg egy

hétig is eltarthat -, mert érhetik meglepetések). Állóképp esetében itt le is zárul ■ dolog. Már bátran mutogathatjuk a képet mindenkinek. Azonban, ha animációról van szó, akkor még koránt sincs vége a melónak. Animációnál a harmadik közelítés az úgynevezett preview, vagy playblast. Ez olyasmi, mint amikor az animátorok végigpörgetik a vázlatfüzetüket, így ellenőrzik a mozgás dinamikáját (A félreértés elkerülése végett: animátor az, aki papírra, kézzel fázisokat, figurákat rajzol; de az is, aki tárgyakat mozgat egy fényképezőgép előtt, és ■ fázisokat filmen rögzíti. A számítógépes animátorok is megosztanak 2D és 3D animátorokra, ők a CG - Computer Graphics - animátorok. Nem mindegy!). Tehát a harmadik közelítés, avagy preview általában egy olyan animáció, aminek a képkockái nem rendereltek - a hagyományos értelemben véve -, hanem olyan képek, mint amilyeneket a szerkesztőablakban lehet látni - ú.n. wire-frame -, de lehetnek akár primitív rendereltek is (no fény, no smoothing, no anti-aliasing, no fx, stb.).

Ezzel érhető el, hogy akár pár perc alatt megkaphatjuk a teljes animációt, amin leellenőrizhetjük a mozgásokat, a lendületet. Sok animáció azon bukik meg, hogy a készítője elkalkodja (vagy nincs rá ideje!) és nem készíti preview-t, ezért elveszti az egész a dinamikáját; pedig lehet, hogy amúgy nyerő lenne... Animációknál van még két próbarend-fázis: az egyik amikor p.l. 5 vagy 2 képkockánként teljes, vagy félfelbontású képet számoltatunk (ahogy az időnk és a türelmünk engedi), így ellenőrizve az animot (l.k.: animáció röviden). A másik, amikor minden képkockát renderelünk, de nagyon kis felbontásban (p.l. ■ végleges felbontás negyedében). Nos ezek után - némi wincsi-hely felzabálását kö-

vetően - még több wincsi-helyet zabálthatunk: mégpedig a végleges animáció renderelésével. Ennyi közelítés és javítás után se higgyük, hogy hibátlan lesz a "végleges" render. Tudniillik, ilyenkor jönnek a mindeki által szeretett renderelési hibák, rendellenességek. Nos ezek kiküszöbölése nagy gyakorlatot, felkészültséget, rátermettséget és nem kevesebb szerencsét kíván. Mindenkinél sokat kívánunk az utóbbiból!

A tanulság: kis géppel csak igen rövid animáció készítésére vállalkozunk, különben az idegrendszerünk mehet rá...

## Helyesbítés:

Ezennel szeretnénk helyesbíteni a múltkor tévedésünket, miszerint "PC-re nincs spline-os program (legnagyobb sajnálatunkra)", mert VAN. Ilyen például az Amigáról származó Real3D (amit már említettem), ■ Caligary TrueSpace és a Silicon-os Softimage 3D. Ezen kívül "fél-spline"-os még a NewTek cég Lightwave 5.0-as programja és az Autodesk 3D Studio MAX nevű "remekműve".

Ezek azért "fél-spline"-osak, mert a modellek maguk nem spline-okból (parametrikus görbékből) állnak, csak azokból születnek. Ezért jónéhány trükköt/effektet/modellezési lehetőséget sajnos mellőznünk kell, amíg nem veszünk 128MB RAM-ot, egy Pentium 200 Pro-t, egy Matrox 3D gyorsítós VGA kártyát (Open GL támogatással), egy Windows NT-t és egy Softimage 3D-t (azonban "komoly" embereknek ennyi pénzért inkább egy kisebb Silicon Graphics munkáalomást ajánlunk, mert azoknál ez a minimum hardver (lásd O2) és ráadásul bővíthetőek...).

Lécz Balázs (leczba@usa.net)  
Opovszki Sándor  
(san@fules.c3.hu)



# USER ROVAT

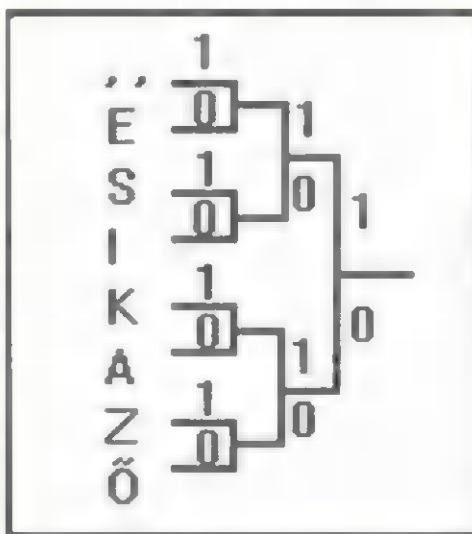


Szeretnénk az újév alkalmával új stílussal indítani. Ez mit jelent? Azt, hogy mostantól kezdve egy cikken belül egy témáról lesz szó, amit a lehetőségekhez képest bőven és érthetően fogunk kifejteni. Azért ha valakinek kérdése lenne, nyugodtan lehet levelet írni. A tömörítésekről lesz szó az elkövetkezendőkben, mivel egy barátunk felhívta rá a figyelmemet, hogy eléggé rövidre, és számára érthetetlenre sikeredett az a cikk. Mivel van benne valami, ezért igyekezzünk a hibát kijavítani. Tömörítés. Aki még nem hallott más algoritmusokról, mint pl. a Huffman vagy az LZW, annak elsőre valószínűleg az jut eszébe, hogy az egymásután többször ismétlődő jeleket megszámozza, és a jelet, illetve a darabszámot tárolja el. Ez gyakorlatban így néz ki:

AAAAAAAAAALMA - ez az a szó, amit letömörítünk. Megszámoljuk, hogy hány darab A van egymás után: 11 db. Mivel a 11 egy byteon ábrázolható, így 11 darab A betű összesen 2 byteon is eltárolható. A letömörített szó így néz ki: A+A 11-es ASCII kódú karakter+LMA. Azaz összesen 6 karakter hosszúságú lett a szó. A kitömörítéssel viszont annál nagyobb gondjaink lennének, mivel azt nem tudjuk megállapítani, hogy melyik karakter jelenti a darabszámot vagy a kitömörítendő jelet. Ez elég nagy gond, de nem megoldhatatlan. Az egyik lehetséges megoldás az, hogy a letömörítendő sorozatban megvizsgáljuk, hogy melyik karaktert nem tartalmazza, és azt használjuk jelzőként. Az előző szóban nem volt pl. B betű, így tudjuk, hogy ezt lehet jelzésnek használni: BBA+A 11-es ASCII kódú karakter+LMA. Miért van szükség arra, hogy kétszer ki legyen téve a B? Azért, mert az első B azt jelenti, hogy ez az a jel, ami a tömörítést megelőzi, a második B pedig már a kitömörítendő részt jelzi. -gy viszont 8 byte lett a letömörített szó mérete. Ez egészen jónak tűnik, de ez a tömörítés igazán képeknél használható csak, és ott sem mindig a legjobb hatékonysággal. Elvégre egy szöveg általában nem tartalmaz sok ugyanolyan egymásután ismétlődő betűt. Viszont ez az a módszer, amit a PCX tömörítés használ, igaz egy kissé más formában. Ott ugyanis a jelzés nem egy külön byte tárolja, hanem a byte felső két bitje. Azaz, ha a byte 192-vel egyenlő vagy nagyobb, akkor tömörített. A 192 egyébként a felső két bitet jelenti:  $128+64=192$ . Ezekután a felső két bit feleslegessé válik, mivel csak az alsó 6 bytera van szükség, ami a darabszámot tárolja. A következő byte a kiírandó jelet tárolja. Amennyiben nem történt tömörítés, úgy egyszerűen csak ki kell írni a beolvasott byteot az aktuális videocursor pozícióra. A paletta a file vége előtt kezdődik 769 byteal. Amennyiben ez a byte egyenlő 12-vel,

akkor tényleg a paletta következik, ha nem, akkor gondok vannak. A fejléc 128 byte hosszú, ezután jön a képadat, majd a paletta. A palettáról csak annyit, hogy el kell shiftelni 2-vel balra. Egy kis trükköt is elárulok: ha a palettát akarjuk feltölteni, akkor nincs szükségünk ciklusokra, mert a BIOS egyik interruptja biztosítja számunkra ezt a funkciót. A megadás módja:

```
mov ax,1012h; A bios funkció megadása
xor bx,bx; a bx törlése, mivel ez az
első állítandó színtregisztert adja
meg, ami jelen esetben a 0
mov cx,256; 256 darab szín-ről van
szó, 3*256=768, mivel RGB
összetevőkben van megadva
mov dx,offset paletta; a palettát
eltároló tömb offsete
```



int 10h; a funkció meg-hívása

Most már láthatjuk, hogy hogyan működnek az egyszerűbb tömörítések. Ezekután nyugodtan belekezdhetünk a komolyabb tömörítések tárgyalásába. Az előző tömörítések lényege az volt, hogy a sokszor egymásután következő jeleket használta fel, hogy csökkentse a méretet. Az LZW algoritmus is valami hasonló elven működik, de sokkalta jobb tömörítési aránnyal. Most mégis a HUFFMAN kódolásról lesz szó. Egy példán keresztül igyekezzem levezetni a tömörítést, így talán érthetőbb lesz. A tömörítendő szöveg: ESIAK AZŐ. Első lépésként ki kell gyűjteni az összes jelet, majd el kell készíteni a bináris fát, amit az 1. kép ábrázol. A két vessző a SPACE-t szimbolizálja. Az ágrajz alapján minden egyes ki-gyűjtött betűhöz megtudunk adni egy kódot a fa ágaira írt számok alapján. Nem kell mást tennünk, csak a gyökérből el kell indulni a fa levelei, azaz a betűk felé. Ennek megfelelően a SPACE az 111 kódot kapja, míg az E az 110-t. -gy egy kódtáblát kapunk, ami alapján már le is lehet tárolni a letömörített adatokat. A letömörített

szöveg bitekben így néz ki: 1101110 0011110 1001111 11010100 0 Lebon-tottam byteokra, hogy jobban látszódjon: a 11 betűből álló szöveg mérete 5 darab betűre csökkent. Persze ez nem a valós méret, mivel a kitömörítéshez a kódtáblát is le kell tárolni, ami jelentősen megnöveli a méretet. Ezenkívül még egy fontos dolog maradt, mégpedig a kitömörítés. Ez természetesen elég egyszerű, mivel a biteken végigmenve egyszerűen azonosítani lehet a kódtáblában a betűket. A HUFFMAN algoritmus nagyon hatékony, de van két hibája: az egyik, hogy amennyiben a tömörítendő adat a 256 darab ASCII kódot tartalmazza, úgy azt nem lehet letömöríteni. A másik nagy hiba, hogy memóriagigényes. Ugyanis fel kell építeni a fát, el kell tárolni a letömörített adatokat, stb. Viszont kisebb trükkökkel ez is kikészíthető, így ezekből sorolok fel most párat: 1- A fa mérete maximálisan 510 byte, persze ehhez még hozzájönnek a pointerok méretei, viszont ha rekurzívan oldjuk meg a fa felépítését, akkor a gyorsaság mellett megspóroljuk a pointerokkal való foglalkozást. 2- Ha már leködeltünk egy byteot, azaz érthetőbben fogalmazva: a kódokból már van egy byteunk, akkor azt írjuk ki egyből, mivel így összesen 1 byteot foglal a memóriából az egész letömörített kód. -gy viszont nagyon lassú lesz az eljárás, ezért én inkább a pufferes változatot ajánlanám mindenkinek. Ekkor egy memóriaterületre tömörítjük le az adatokat, és csak a puffert beteltekor írjuk ki a háttértárolóra. 3- Ha összes ASCII kódot tartalmazza az adat, akkor elméletileg nem lehet letömöríteni. Pedig erre is van megoldás: bontsuk kisebb darabokra az adatot, méghozzá úgy, hogy legalább kettő jel ne legyen megtalálható egy darabban. Ebben az esetben viszont darabonként különböző kódtáblákat kell készíteni. Azt hiszem, a HUFFMAN kódolásról ennyi elég. Forráskódot nem mellékelek, mivel a mérete miatt két cikket is kitöltene. Inkább írja meg mindenki maga, avagy szerezzé be a SWAG nevű rutinyűteményt, az tartalmaz ehhez felhasználható programokat. A tömörítés témánál maradvam most azaz folytatom, hogy hogyan lehet különböző tömörítők (pl. ARJ, ZIP, LZH, stb.) által letömörített fájlokat azonosítani. Most egy forráskód következik, amit az előbb említett rutinyűteményben találtam, így nem volt szükség arra, hogy saját magam írjam meg a programot.

ingyűteményt, az tartalmaz ehhez felhasználható programokat. A tömörítés témánál maradvam most azaz folytatom, hogy hogyan lehet különböző tömörítők (pl. ARJ, ZIP, LZH, stb.) által letömörített fájlokat azonosítani. Most egy forráskód következik, amit az előbb említett rutinyűteményben találtam, így nem volt szükség arra, hogy saját magam írjam meg a programot.

```
Uses Crt; Type ArchiveType =
(ARJ, ZIP, UC2, LZH, UNKNOWN);
(Ez egy felsorolás típus az archiv
file típusának meghatározásához)
Function GetArchiveType (Name :
String) : ArchiveType;
Var F : File; {A file pointer} Buf :
Word; {Az azonosításhoz egy
átmeneti változó}
1 StrBuf : String [3]; {Az LZH
azonosításához egy 3 karakterből
álló string változó}
Begin
GetArchiveType := UNKNOWN;
{Az alapértékként ismeretlen a
vizsgálendő file típusa} Assign
(F,Name); {Hozzárendeli az F
pointerhez a NAME-ben eltárolt file
nevét} FileMode := 0; {A filemód
```

```
átállítás 0-ra}
Reset (F,1); {A file megnyitása}
If IoResult <> 0 Then {Ha nem
sikerült megnyitni a file-t, akkor ez a
kifejezés igaz lesz} Begin
Write ('Unable to access file - ');
WriteLn (Name);
Exit;
End;
BlockRead (F,Buf,2); {2 byte
beolvasása a Buf változóba}
If Buf = $EA60 Then {Ha ez
egyenlő $EA60-el, akkor ARJ-ről
van szó} Begin
GetArchiveType := ARJ; {Az
archive típus ARJ} Close (f);
{Bezárja a file-t} Exit; {Kilép az
alprogramból}
End;
If Buf = $4b50 Then Begin
GetArchiveType := ZIP; Close (f);
Exit; End; If Buf = $4355 Then
Begin
GetArchiveType := UC2; Close (f);
Exit;
End;
BlockRead (F,StrBuf[1..3]; StrBuf[0]
:= #3;
If StrBuf = 'Lh' Then Begin
GetArchiveType := LZH; Close (f);
Exit;
End;
End;
Begin
Clrscr;
Case GetArchiveType(paramstr(1))
of
ARJ:WriteLn('Arj'); ZIP:WriteLn('Zip');
UC2:WriteLn('UC2');
LZH:WriteLn('LZH');
UNKNOWN:WriteLn('Unknown');
End;
End.
```

Amint látszik, a forráskód nagyon egyszerű, úgy gondoltam, hogy ehhez a témához nyújtok segítséget a következő táblázattal:

A Format oszlop a különböző fileok azonosítóit tartalmazza, az Offset a fileban azt a pozíciót, ahonnan a megadott ASCII Sequence kiolvasható. Ezek alapján már azonosítani lehet a 7 félé tömörített file-t. A most következő forráskód a titkosítással van kapcsolatban. A legegyszerűbb titkosítás szerintem az, ha az adott szöveget átXORoljuk egy számmal, majd a számot eltároljuk. Ha vissza akarjuk alakítani a lekódolt szöveget az eredetire, csak annyit kell tennünk, hogy az átXORolást ugyanazzal a számmal még egyszer elvégezzük. Erre mutatok egy egyszerű példát, ami csak egy számot titkosít, majd egy komolyabb encryptor eljárás következik.

```
Var i:byte; {Ebben a változóban
tárolom el a titkosítandó számot}
Begin ReadLn(i); {Bekérem a
számot} WriteLn(i); {Ez itt talán
egyértelmű: kiíratom az eredetit}
i:=i xor 14; {Itt letitkosítom, a 14 az a
szám, amit felhasználok hozzá}
WriteLn(i); {A letitkosított számot
kiíratom}
i:=i xor 14; {A vissza-alakítás
történik itt} WriteLn(i); {A
visszakódolt számot kiíratom}
End.
```

Az előző példa nagyon egyszerű volt. A most következő sem olyan nehéz, így az algoritmus megértését rátok bízom. Felhívnam a figyelmet az alábbi sorra, ez ugyanis az egész lelke:



```

S[X] := Chr(Ord(S[X]) XOR
(Random(128) OR 128));
PROCEDURE EnDecrypt(VAR
S:String; VAR X: Byte;
BEGIN RandSeed := Length(S);
FOR X := 1 TO Length(S) DO S[X]
:= Chr(Ord(S[X]) XOR (Ran-
dom(128) OR 128));
END;
VAR S: String;
BEGIN Write(irjal be egy szöveget:
');
Readln(S);
EnDecrypt(S);
WriteLn;
WriteLn;
WriteLn('A titkosított string: ', S);
EnDecrypt(S);
WriteLn;
WriteLn;
WriteLn('A visszaalakított string: ',
S);
END.

```

Erre a kis rutinra a már említett SWAG nevű gyűjteményben bukkantam rá.

Ajánlom mindenkinek a figyelmébe, mivel minden programozói témával kapcsolatban tartalmaz forráskódokat. A cikk végére hagytam azt a kérdést, ami engem is sokáig foglalkoztatott: hogyan lehet detektálni a busztípust. Ennek megoldására is találtam egy forráskódot, amit most megosztok veletek. Viszont nem kommentezem fel, mivel a program működése eléggé nyilvánvaló, nem kell más hozzá, mint az utasítások ismerete. Következzen a programlista:

```

procedure getbustype; var works:
boolean; data_seg: word;
data_ofs: word;
test: string[4]; bustype:string;
begin
bustype:='';
works:=false;
if not works then {EISA}
begin test:='EISA';
test[2]:=chr(mem[$f000:$ffd9]);
test[1]:=chr(mem[$f000:$fdda]);

```

```

test[4]:=chr(mem[$f000:$ffdb]);
test[3]:=chr(mem[$f000:$ffdc]); if
test='EISA' then
begin
works:=true; bustype:='EISA';
end;
end;
if not works then {MCA}
begin
asm
mov ah,0c0h
int 15h
cmp ah,0
jnz @nope
mov works,true
mov data_seg,es
mov data_ofs,bx @nope: end;
if works then if
(mem[data_seg:data_ofs+5] and
2)=2 then bustype:='MCA'
else works:=false;
end;
if not works then {PCI}
begin

```

```

asm
mov ax,$b101
int $1a
cmp ah,00
jne @nope
mov works,true @nope: end;
if works then bustype:='ISA/PCI';
end;
if not works then
bustype:='ISA'; {ISA ?}
WriteLn(bustype);
end;
Begin Getbustype; End.

```

Ennyi sikeredett mára. Arról inkább nem írok, hogy mi lesz a következő cikkben, mert úgy tűnik, nem igazán sikerül tartanom magam a beígértékhez.

Egy biztos, a protected módról mindenféleképpen lesz szó a közeljövőben.

Fec/OriOn Design Team

Jó fej aki jól fej. Eme mélyreható közhellyel igyekszek eloszlatni azon pletykákat, miszerint meghaltam, elloptak, kirúgtak stb. Itt vagyok teljes életnagyságban. Az, hogy itt is ott is feltűnök néha, annak talán oka, hogy a PCU-n végigballagott a ritkítóólló, és nem szeretem, ha üres a zsebem. de féltre a komolyságokkal, e (3)havi 2 oldalból (majdnem) 1 lett, 1 litván és talán 2 észt. Ebből nem arra kell következtetni, hogy sohasem voltam ott, ahol észt osztották. Ezt az is alátámasztja, hogy a múltkor kaptam egy levelet, amelyben engem zavargattak holmi szakmai stuffokkal. Miután a környéken nem volt hozzáértő egyén, nekem kellett áthidalnom a problémát (a Com-Ware becsületén nem eshet csorba). A problémás eset tárgya a COM 1 port volt, pontosabban kértem választ tőlem, mi lehet oka, hogy nem működik a port. Saját példámra tudtam javasolni, ami abból áll: szedd szét az egeret, rázd ki belőle a golyót, töröld le róla a soros port, és meg fog javulni a soros port. Párhuzamos porttal még nem próbáltam, de gyanitom, hogy két egeret is meg tudnék pucolni. Nos, lássuk e havi áldozatainkat:

Szajkó-Májók! Csöváz! Csali! CoVboy +1.75(Szakállas) (- Hatásszünet) (Legmélyebb tisztelem Neked, és a hatodik A. osztály minden tanulójának - CoVboy)

Először is egy fontos bejelentés: Kevés a Getto GFX az újságban!! Mi van má? Kevés a CoVboy posta (2 oldal a duplaszámban, ez k\*\*\* kevés!) Tessék intézkedni! Több CoVboy-t az újságba, több sőt a hűtőbe (ez nem hejesírási hiba!) Demokrácia(?), szavazzunk! Nna ez egyértelmű, ezenül a CoVboy Posta a PöCe Ultra mellékletének jelenik meg havonta min. 6 oldalon. De! Ez csak akkor jöhet létre, ha minden olvasó küld 1 doboz (de legalább három üveg legyen abban a dobozban!) sört. Cím: Szegényház, Kisbér, Csóresz u.1. félelemtel, a női WC mellett jobbra. Látod, CoVboy, miket el nem intézek neked?

(Itt néhány bekezdés az időjárásról foglalkozik, érdekes)

Apropó, ha már itt tartunk, azt írtad, hogy a CoV huszonvalahány számáig együtt hajózáztok a Lajával, de aztán arrább (vagy arrább?) evetél, így ment ez 48-49. számig, amikor újból egyesítettétek erőteket. Akkor ez idő alatt ki a vér csinalta a levelezést, ugyanis akkor is CoVboy Posta néven ment? (Hát erre nagyon aktuális választ tudok adni: A köztos időben EN követtem el a Postát. Most már okosabb lettél? - CoVboy) AAhhhhhh (nem élveztem el, csak ásitottam). Valahogy így AM 4.27-kor elég fáradt tud lenni az ember (hát még én). Na mára ennyi. Elköszön, és jókívánságokkal elköszön: GanXsta Volu-Me, Valahol

CoVboy: Javaslatozat előtártam, azonban nem hiszem, hogy osztatlan sikert arattam, amikor a hűtőszekrény térfogatának meghatározására olyan matematikai összefüggésekkel álltam elő, amely x db. kifordított üres sörösüveg-fel fordított arányban határozta meg ezt a mértéket (természetesen x tári végtelenhez)

Kedves CPU & Artúr! Megéérkeztem !!! Itt (újra) GAZE &

Tsai! Hosszú, végtelenül hosszú időt töltöttem az árnyékvilágban! (...) (Az árnyékszék-re gondoltál, vagy a szék árnyékára? - CoVboy) Egy élettelen fagyott pusztaság, ameddig a szem ellát (Mit csinált Sam Ellával?). Az egyetlen objektum, ami ellenállni látszik, és gyökereit makacsul a földbe mélyeszti, egy korcs, megfeketedett, étteltelennek tűnő fa. Valahol a távolban szél támad, és néhány másodperc alatt ideér, s kinyújtja halálos ujjait. Pillanatokon belül valami vastag, csillogó kék réteg lepi be a fát. Eltelik egy szívdobbanásnyi idő. Egy fülsértő csikordulás, és a fa apró darabokra robban szét. Darabjai csilingelve érkeznek egyenként a betonkeménységű talajra. A távolban feltámad a szél, s közben mintha elkárhozott lelkek karát hallanánk, akik fájdalomukat kurtólnék szét a világba. De hirtelen fény támad, s a mindig koromsötét égbolton át, egy vakítóan fehér fénycsóva csap a földre... (Ohhh, mintha csak Ca\$h-t hallottam volna - CoVboy)

Ha eme lírai bevezetőből nem derült volna ki, én is beálltam (-lok) Bill Gates (az átkos Billi) hívei közé. S remélem, eddig amíg az amigás software pangás helyett boldogabb korszak fog rámköszönni. Első (?) lépésként körbenézek a piacon, hogy milyen NEWS-ba kéne feccölnöm némi stexet. Term. mint régi CoV-os, az ULTRA felé húz a szívem...

GAZE és Tsai CoVboy: Örülök neki, hogy neked épp az Ultra felé húz a szived, legalább rólad nem hiszik, hogy ez pont fordítva igaz. Ezt csak azért írom, mert mostanában az a szóbeszéd járja, hogy nekem éppen elfelé húz a szívem, gy.k. már nem az Ultrának dolgozok. Na most akkor egy question: ezt most csak álmodjátok, vagy valóban itt vagytok?

\*\*\*\*\* meg az Interneteteket, ti \*\*\* állatok! A \*\*\*\* anyátok CoVboy: Ezt faxon kaptuk, persze név nélkül. Mindenki pótolja ki a csillagokat, ahogy tetszik. Én nem tudom, mi készítette kedves Olvasónkat erre a

véleményre, talán a lehetett oka, hogy még februárban is Kellemes karácsonyi Ünnepeket kívántunk mindenkinek a Home Page-ünkön. Ezen feltevésem dugába dőlt, most nézem, a fax-ot a két ünnep között küldték. A rejtélyen tehát tovább gondolkodok.

CoVboy! Az UAE legújabb verziója a 0.6.6-os. (Ez meg a hetente 5-6 levelet küldözgető kritizálás barátunktól jött) Cowboy! Az UAE legújabb verziója a 0.6.7-es. Jó gyors lett a 486 optimalizáció miatt. (Ez is, úgy két nap múlva) Az UAE legújabb verziója a 0.6.7.4-es. Lassú, de biztos léptekkel tör előre. (Ez meg még mindig ugyanazon a héten. Bár csak valaki sört küldözgetne ilyen buzgón!)

Eme levelem CoVboy-nak címezem Melyben kifejttem sajátos nézetem Cikkaid, postáid évek óta olvasom S néha szívemet átjárja a borzalom Humorod megkopott, ellopták, elveszett Miközben az egész világ teljesen megveszett Hancu levelei, igen, az volt nagyszerű Most meg nincs más, csak a sok nagyfejű Elfűnt Getto, s vele oda a design Ultrátok azóta lett ilyen silány Tudom, rád is rémálomok törnek Mióta felment az ára a jó sörnek Ha nem akartok hamarosan a csőd szélén állni Akkor itt az ideje valamit csinálni Na persze mindennek megvan a borsos ára De ha nem megy, lépi a Lajos farkára Akkor majd rájön, hogy Gettot, Dadát, és téged vissza

Csak akkor lehet a lelkiismerete tiszta Jómagam csak egyszerű halandó vagyok Aki beleszól, hogy mit csinálnak a nagyok Remélem a nőkkel jól bánsz és ügyesen Az ágyukat ritkán hagyod árván, üresen Csak akkor, ha elmész egy újabb csárdába De nem \*\*\*\*\* az ablakból egy forgalmas járdára Mert ha benyomsz hat sört meg két ablakot Akkor a siltten csak a Gézt \*\*\*\*\*hatod Ha bánatukban kihalnak a tehének A hűsön csak a falat eheted Hurrá! Véget ért a rémes álom Rímes soraim tisztelettel zárom. Véber Zoltán, Csorna



CoVboy: Na végre, azt hittem már sohasem lesz vége. A Lajos nagyon boldog volt, amikor soraidat olvasta, ám még mielőtt kidobta volna, gyorsan megmentettem az utókornak. Mindig is szorítottam a szívem csücskében helyet ifjú költők kicsapongásainak. Én is költöttem - elég sokat - utóbbi időben, már rájöttem hogy ebbe fog belelokkanni a COM-WARE.

Kérem, hogy CoVboy gyakoroljon önkritikát, és tegyen helyreigazítást, mert Mr. Rates Gates messze nem a világ leggazdagabb embere, ez csak egy hazug amerikai propaganda. Az amerikaiak szeretnék bemagyarázni az egész világnak, hogy ők mindenben a legjobbak. Pedig még ultizni sem tudnak. Will Bill Gates Rates csak jelenthet a csekély 24 milliárdos vagyonával Brunei szultánjának, aki kb. 37 milliárd \$-os vagyonnal rendelkezik, így ő a világ leggazdagabb embere. Tessék utánajárni, majd a helyreigazítást megtenni.

Németh Zsolt, Monostorapáti CoVboy: Ime a helyreigazítás: balra

középre

jobbra.

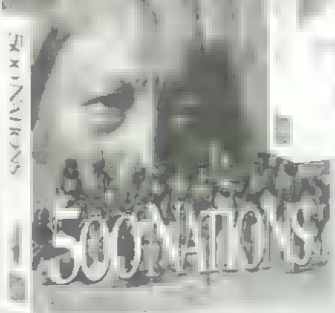
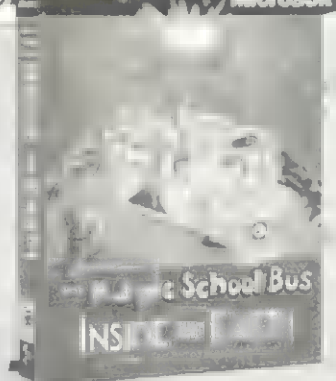
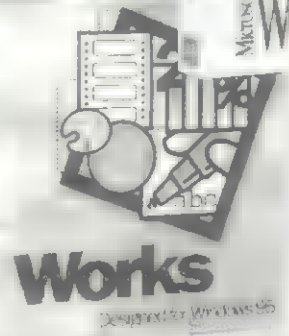
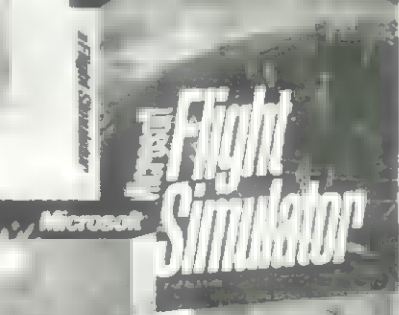
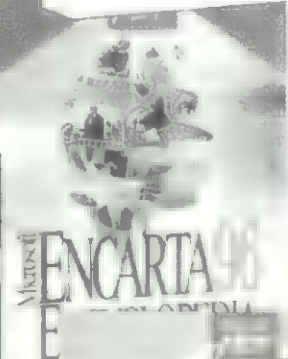
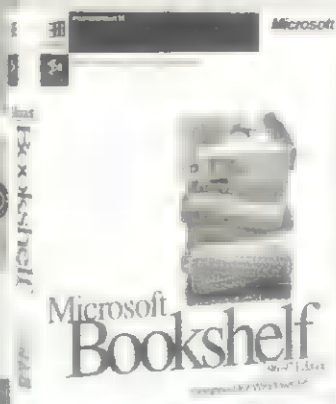
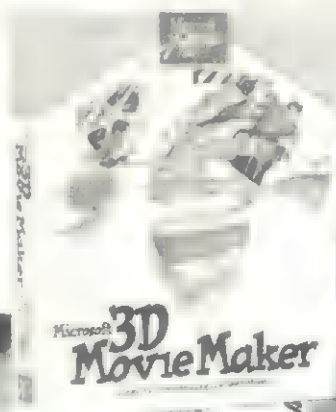
(...) Volt néhány dolog, (a cikkekre gondoltok) amit felhasználtam (és még fel fogok használni) az újságból, és mert udvarias vagyok előzetes-utólagos beleegyezéseket kérek (gondolj a sörre! Hányat, milyet, mikorra?) Gácsi István, Csepreg CoVboy: Sokat, Guinness, tegnapra Viszlát a IFABO-ig (május 5 körül)...



Microsoft  
*Home*

Microsoft

Windows 95 MSN Internet Explorer Outlook Express



# Microsoft HOME

Szoftverek Otthonra



Kérdéseivel keresse a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636), vagy [msinfo@ms.zene.hu](mailto:msinfo@ms.zene.hu)



# DEMOLITION

Decemberben került megrendezésre a világ egyik legnagyobb scene partyja, a **THE PARTY**. Ez sorrendben a hatodik ilyen rendezvény volt, ami az összejövetelt a legpatinásabbak közé emeli. Idén **Aars**-ban, Dánia északi részén gyűltek össze a világ scene-erei, hogy összemérjék tudásukat a többiekkel.

A magyar busz csütörtökön hajnalban indult és röpké 25 óra buszozás után péntek hajnalban begördültünk a partyplace elé. A nép még csak lézengett, de így is legalább 500 ember volt már ott érkezésünkkor. A magyar csapatok közül képviselték magukat (a teljesség igénye nélkül): **Shock, Astroidea, Chrome, United Force, Urinate, Impulse, Enlightenment, CD, Capanna, Absolute, Unicorn, OriON, Design** etc. Küldött produkciót a **Dinasty** is (itt adunk helyt annak kérésnek, hogy a múltkori számban

megjelent hibát korigáljuk, az **Antiq'96** partyt ■ **D-Eyes** és a **Dinasty** szervezte, nem **Dfj** egy-maga) és egy demóval a **Faculty** is bemutatkozott a nagyközönségnek. A beugró igen borsos volt a magyar partykhoz képest, 250 dán korona, aminek kb.28 forint a váltóértéke. Dániára ez ■ drágaság egyébként is nagyon jellemző, csalogatóak lehetnek a magyar árak a **Scenest**-re remélhetően most nagyobb számban érkező külföldieknek. Egy üveg másfél literes kóla 400 forint, fél kiló kenyér 150 forint, a partyplace büféjében egy hot dog, vagy szendvics 400 forintnál kezdődött, az egytálételek pedig 1000 forint körül. Erkezésünk után lepakoltunk és körülnéztünk a hajnali **Aars**-ban. Reggel 8-kor még üresek voltak az utcák és teljes ■ sötétség, csak 10 után kezdett el világosodni. A város pedig tipikus skandináv kisváros.

A séta után visszamentünk a place-re és ismerősök után kezdtünk kutatni. A hely három hatalmas

teremre volt osztva, eredetileg vásárcsarnokként üzemelt. A projektor óriás méretű mozi-vászonra vetített és természetesen igen színhű is volt. Sajnos csak az egyes teremben volt projektor. Egy-egy kisebbet azért betehettek volna a másik két terembe is, amiatt még nem lett volna veszteséges ■ party.

Péntek reggel még senki sem volt olyan örült, hogy ilyen hamar partyzni kezdjen a nagyobb csapatok közül. Sok noname ember mászkált mindenhol, rengeteg dán és német, ahogyan a magyar partykon is látható, igazi scenera látogatóknak kevesebb, mint a fele.

A magyarok egymás beadandó műveit nézegették, a **Faculty** demóval indult (amiről egészen a compóig sejtlem ■ volt és mindmáig nem is láttam ■ alkotást-ATX) a **Shock, Urinate** és az **Exhumers** 64k intróval, szinte mindenki zenével, **Das, Ward, Rendall, Coolhand, Beast, Narn** grafikával indult. Volt több wilddemo is a **United Force**-től, **Capannától, Renegades**-től és a **Firgtől**. Szombaton megkezdődtek a compók, hajnali 2-kor a 4 sávok, 5-kor a multisávok csaptak össze. Innen **Mystical** emelkedett ki: az előbbiben első, az utóbbiban második lett, a multichannelt **Croaker** nyerte. Voltak nagyon érdekes compók is, pl. egy **Big Mac** menü megevése időre, amiben megszületett az egyetlen magyar győzelem is **Tomcat/Controlled Dreams** révén. Délután egykor a grafikákat kezdték el bemutatni, 111 rajtot adtak be és a hihetetlenül gonosz szervezők arra ítélték a népet, hogy először nélkül mindet bemutatják. Csak kb. az ötvenedikig jutottak, amikor is a megjelenítő hibájára hivatkozva későbbre tolták a compót. A kialakult rangsorban **Rendall** egy fantasztikusan szép rajzzal negyedik helyet ért el. Az első három **Mazor, Made** és **Danny** lettek.

Ezután az amigások és 64-esek kaptak teret. A c64-es demó-mezőnyben harmadik lett a **Resource** a 15 indulóból. A **Graffiti** is indult demóval, de nem került az élmezőnybe. Amigás demó-val az **Impulse** indult volna, de nem sikerült lejátszani, így feltehetően a következő partyk egyikén fogják vele boldogítani a népet.

A 4k intro-compo érdekessége az volt, hogy a 11 indulóból 8 amigás volt és négy intrónak zenéje is volt! Nagy várakozás előzte meg a PC-64k intrók versenyét az esélyes magyar indulók miatt.

Több, mint 20 induló volt és mivel a magyarok adták le elsőként a nevezéseket, elsőként a **Shock** intróját játszották le, majd az

**Exhumers**-ét játszották volna, de véletlenül a **Scenet** bbs reklámját indították el. És ha lúd, legyen követ, hagyták végig is futni. Persze a compo végén az intrót is bemutatták de a magyar táborban nagy sikert aratott az eset. A **Urinate** nagyon stílusos intrója hatodikként került lejátszásra. Sajnos senki sem került be az első háromba. A wild demók lejátszása este 8-kor kezdődött meg, a magyar indulók nagy tapsot kaptak, az **X-rated** angol verzióján mindenki jókat nevette. Nagyon sok "Silicon-izű" demó és profi, stúdiós alkotás is volt a lejátszottak között. A PC-s democompó is csúszott másfél órát. **Kal**-lal ekkorra már megvitattunk, hogy itt is megvannak a szervezési hibák, csak szépen palástolják, minden nagyon design-osan ki volt írva a projektorra. És ekkor jött a crach. Az agyonfáradt népek több mint 30 előszörizetlen demót vetítettek le. Több **Red Bull** és a délutáni alvás ellenére én átludtam vagy tizet kb. 5 méterre a projektortól és a hangfalaktól. Sajnos nem ért nagy veszteség, igazán nagy durranás nem volt. Első **Alto Knallo**, második az **Orange**, harmadik a **Fudge** lett.

Másnap reggel visszaindultunk és a hétfő reggel ismét Magyarországon ért minket egy színvonalas party emlékével a szívünkben.

Aki kedvet kapott a partyzáshoz, annak álljon itt a magyar partynaptár 1997-re. Sajnos végleges időpont még sehol nincs, legfeljebb hónapot tudunk mondani:

**Kernel**-februárban volt szervező: **Paniq Systems** Budapestben tartották meg

**Cache**-március szervezők: **Unicorn, Thi-tanium** helye: Kecskemét

**Scenest**-április szervező: **Astroidea** helye: Budapest

**Other**-május szervező: **Exceed** helye: Szombathely

**Rage**-június szervező: **Enlightenment**, helye: Kistarcsa

**Flag**-július szervező: **Controlled Dre-ams** helye: Budapest

**Antiq**-augusztus(?) szervezők: **D-Eyes, Dinasty** helye: Pécs

Gyertek minél többen!  
*The Hungarian scene: long life, and prosperity!*

Atx  
/Shock.Chrome.Coma

# GIRÁS

Nyers CD-vel együtt:

1.700 Ft

Ha a nyers CD-t Te hozod:

400 Ft

Visszaesőknek 10 év ill.

10% kedvezmény

Vidékieknek jó megközelítési lehetőség (Kelenföld Pu.) és további kedvezmény!

Telefonos egyeztetés: **205-68-66, 06-20-271-160**

**CONET SOFT**  
Számítástechnikai és  
Szolgáltató Iroda



Budapest.  
1119. Hadak Útja 2.  
e-mail:  
conetdry@hungary.net

Az árak az áfát nem tartalmazzák!



# TEAM

Korunk egyik legérdekesebb sport-stratégia-szimuláció keverékéhez lesz szerencsénk az elkövetkező néhány oldalon. A programot a mikulás hozta az **Electronic Arts**-tól, neve **Team F1**, célja pedig egy Forma-1 csapat teljes irányítása. A teljes szó itt most szó szerint értendő, mert ■ progi bonyolultságával egyik előző játékprogram sem vetekedhet.



A játékban az egyik csapat főnökéként alakíthatjuk az F1 történelmét. Ezek ■ csapatfőnökök általában ■ háttérben, szerényen ténykednek, de munkájuk nélkül egyik szupersztár versenyző sem érne fabatkát sem. Ez a szerénység és háttérbevonulás egyébként jellemző az egész játékra, már a doboz kinyitásának pillanatában is.

Az elsődleges cél minden bizonnyal ■ pénzszerzés, de ez csak kitűnően működő, lehetőleg többszörös világbajnok csapatnak sikerülhet, tehát a valódi cél a világbajnokság(ok) megnyerése.

A játék két olyan rendszert is használ, amelyek nem túl sűrűn találhatók meg a mezei stratégiákban. Az egyik az idő múlása, mely folyamatos, és hűen visszaadja a versenyek hangulatát, ahol minden az utolsó pillanatban készül el, és minden ideg pattanásig feszül. Emiatt ajánlatos ■ játék kezdése előtt minden fontos teendőt elvégezni, mert nincsen hivatalosan **Pause** opció a játékban. (Gyakorlatilag viszont megáll az idő múlása pl. akkor, ha belépünk az **Options** menübe.) A másik újdonság a **Stress System**, amely némiképp összefügg az előzővel. Lényege az, hogy a csapat tagjai akkor dolgoznak jól, ha boldogok. Ha boldogtalanok, akkor hibát hibára halmoznak, és emiatt a csapat eredményei romlani kezdenek.

Az installálás történhet sima **DOS 6.2** rendszerre, de **Win95**-re is, viszont ez utóbbi alatt **DOS** módban fut. Indítás után választhatunk a kimentett játékállás visszatöltése és az új játék kezdése közt.

Ha az utóbbit választjuk, egy hosszadalmas indítási procedúrán kell keresztülesnünk. Először is a megjelenő képernyőn kiválaszthatjuk a játékosok számát, a nehézségi szintet és az ellenfelek típusát.

**Number of Players:** maximum négy játékos játszhat egy játékot. Ilyenkor mindenkinek jut egy adott mennyiségű idő a teendői elvégzéséhez, azaz a játék itt körök-ből áll. Van egy olyan lehetőség itt, hogy a sorra kerülő játékost

véletlenszerűen számolja ki a gép, aminek az az értelme, hogy az alkatrészek piacán nem lesz automatikusan előnye az első játékosnak.

**Difficulty:** háromféle nehézségi fokozat lehetséges. Egyrészt a kezdőtőke függ tőle (**easy**-3.300.000, **medium**-670.000, **difficult**-0), másrészt pedig az idő múlása. Ez azt jelenti, hogy ami a játékban 5 perc, az a játékos szemszögéből **easy**-ben 7 másodperc, **medium**-ban 5 mp, **difficult**-ban pedig 2 mp.

**Opponents' Level:**

**Authentic:** Az összes csapat erősségét és eredményeit ■ határozza meg, hogy az előző évben milyen eredménnyel végeztek.

**Balanced:** Minden csapat ugyanarról a szintről kezd. Itt nagy esélyünk van arra, hogy már a kezdő évben világbajnokok legyünk.

**Random:** A csapatok erősségét véletlenszerűen választja ki a gép. Itt arra is van esélyünk, hogy az összes csapat nagyon gyenge legyen, viszont az is előfordulhat, hogy mindenki sokkal erősebb nálunk.

Mikor elkészültünk ezekkel ■ beállításokkal, ki kell választani azt ■ csapatot, amelyiket irányítani szeretnénk, valamint be kell írni a nevünket is. A csapat lehet teljesen újonc is az F1 mezőnyében, ez esetben ■ legfelső négyzetet kell bejelölni. Ez talán a legnehezebb indulási helyzet, de a legérdekesebb is egyben. Ha úgy dön-

tünk, hogy egy már létező csapat irányítását akarjuk átvenni, akkor ez is könnyedén lehetséges. Ilyenkor meg lehet adni azt is, hogy ■ létező csapattól mit kívánunk megörökölni, és ezeket be kell jelölni a négyzeteknél. Ha ezzel is készen vagyunk, ki kell választanunk azt a

bankot, amelynél a folyószámlánkat kívánjuk tartani (nagyjából mindegy, hogy melyiket választjuk, mivel a kamatok fixek). Ezután már az irodában találjuk magunkat, ahol a költségvetést tervezhetjük meg. Erre most ne pocskoljunk túl sok időt, inkább nézzünk körül az irodában, annál is inkább, mivel időnk nagy részét itt fogjuk eltölteni.

Mondani sem kell talán, hogy minden egérrel kezelendő. Ha levisszük a kurzort ■ képernyő aljára, akkor megjelenik egy tábla, ahol ki van írva a csapatunk és szerény személyünk neve, a pénzmag mennyisége, dátum, időpont és ■ következő verseny ideje. A képernyő görgethető, ha kivisszük a kurzort a bal vagy a jobb oldalra, de ez a lehetőség csak az irodában létezik. A képernyő bal vagy jobb alsó sarkában található az óra, ■ legnagyobb ellenfél ebben a játékban. Visszalépésre használható általában az egér jobb gombja, míg a ballal a menübe léphetünk be. Ezt úgy tehetjük meg, hogy rá-



visszük a kurzort az egyik berendezési tárgyra, és amikor meglátjuk a képernyőn a hozzá tartozó menü nevét, ráclickelünk a bal gombbal. Ez alól csak az iroda két része kivétel, ahol a jobb gomb megnyomásával a helység egyik feléről a másikra válthatunk. Tehát az első dolgunk az legyen, hogy nézzünk jól körül az irodánkban! Kezdjük az ismerkedést először az ablak felőli résszel! A lehetséges menük a következő tárgyakon keresztül hívhatóak le:

**Tables:** Ezt a menüt bal oldalt, a szekrényből érhetjük el. Tartalma mindenféle táblázat, részben az F1 történelméből adatok, részben pedig a jelenlegi világbajnokság állása.

**Messages:** Szintén bal oldalt, ■ kis asztali autópálya. Más stratégiai játékokban hasonló szerepet

töltenek be az újságok.

**Sponsors:** Ebbe ■ menübe a magas szobanövénytől jobbra elhelyezkedő célvonal-modell segítségével juthatunk el. Itt hozhatunk egy nagy kalap pénzt a házhöz.

**Team Care:** Az előbbtitől jobbra, fent a falon található egy kép egy csapatról, amivel bejutunk ebbe ■ menübe. Szinte minden olyan funkció, amely a csapattagokkal kapcsolatos, innen érhető el.

**Transfer Market:** Az előző opció poszttere alatt található polcraól szedhetjük elő azoknak a pilótáknak az adatait, akik versenyezhetnek F1 csapatban. Ezek többsége jelenleg még nem található meg az F1 mezőnyében, de bármelyik csapat szerződtetheti őket.

**Departure:** A naptáron keresztül juthatunk el ebbe ■ menübe. Minden olyan versenyre, amin indulni kíván a csapat, el kell utaznunk, és vinni kell néhány autót, egy halom alkatrészt, valamint embereket, akik a kocsikat javítják és a boxban ténykednek.

**Stop Races:** Ha nem akarunk vagy nem tudunk résztvenni ■ következő versenyen, akkor a naptár alsó részét kell megcéloznunk a kurzorral.

**Parts Market:** Alkatrészpiac, amelyet ■ számítógépünkkel érhetünk el az irodából, de a raktárból is eljuthatunk ide, ha a raktárfőnökre kattintunk, és utána a **To Parts Market** opciót választjuk.

**Supplier:** Az íróasztalon lévő könyvre clickelve kereshetünk magunknak olyan támogatókat, akik a piaci áránál valamivel olcsóbban adják nekünk a termékeiket (pl. motor, váltó, üzemanyag, stb.).

**Bank:** A telefonnal egyedül nekik szólhatunk az irodából.

**Hierarchy:** A telefontól jobbra található irattartóból állíthatjuk

be a pilóták prioritását, azaz hogy melyik sofőr induljon az első számú autóval, melyik a másodikkal, és ha van harmadik is, akkor melyik legyen az, aki kihagyja a következő versenyt.

**Workshop:** Ha felvesszük ■ jobb oldali szekrény oldalán lógó munkáskabátot, ■ garázsba jutunk. Ezen a helyen rakhatjuk össze és szedhetjük szét az autókat, valamint a tesztpályát, és a többi tesztberendezés is innen érhető el.

**Store:** A raktárhelység elérhető a garázból az egyik hátsó ajtón keresztül is, de közvetlenül az irodából is hozzáférhetünk, mégpedig a jobb oldali szekrény bal alsó polcának könyveit nézegetve. Már most megjegyeznénk, hogy a raktárunk kapacitása nagyon is véges, és ez, főleg kezdő csapatnál komoly korlátokat jelent. A bőví-



tési lehetőségekről majd kicsit később lesz szó.

**Race overview:** Az előbbi könyvespolc feletti könyveken keresztül juthatunk el ehhez a menühöz. Itt mindössze azt nézhetjük meg, hogy melyik nagydíj következik, valamint a versenypályák helyét a világtérképen.



Ha az egér jobb gombját megnyomjuk az iroda ablakos oldalán, akkor az iroda hátsó részébe jutunk, ahol további opciókat találunk. Ez a hátsó irodarész is görgethető balra ill. jobbra. Itt a következő lehetőségeink vannak:

**Goodbye!** Az ajtót kinyitva kilépünk a játékból.

**Development Department:** Az ajtótól balra álló tervezőtáblán keresztül érhetjük el a tervezőgárdát. Komolyabb csapatnak szüksége van rengeteg mérnökre, akik a gyárak által kifejlesztett alkatrészeket továbbfejlesztik. Ebben a menüben azt adhatjuk meg, hogy az különböző alkatrészek továbbfejlesztésén, valamint a prototípusok tervezésében mennyi mérnök dolgozzon. Ezenkívül azt is meghatározhatjuk itt, hogy mennyi pénzt adjunk a társaságnak.

**Options:** Ha a piros lexikonsorozat felé irányítjuk a kurzort, ez a menü jelenik meg. Itt végezhetjük el a játékállás-mentést, -töltést, valamint a versenyek grafikájának típusát is itt állíthatjuk be.

**Calculation:** Az előző könyvespolc feletti található páncélszekrényből vehetjük ki a költségvetés terveit. A játék elején automatikusan előhossa nekünk a gép, de mivel a kezdő játékos még valószínűleg nem tud vele semmit sem kezdeni, lehetőséget kapunk a későbbi módosításra is.

**Sound Menu:** A hangot érthetetlen módon a jobb oldali polcon található kávéfőző segítségével állíthatjuk be. Természetesen a zene és a különböző hanghatások tulajdonságait külön-külön módosíthatjuk. Itt jegyeznénk meg, hogy a hangok .wav, a zenék pedig .mid állományokban vannak eltárolva. Ennek az a következménye, hogy a zene FM-szintis hangkártyákon nem egy nagy élvezet...

**Increase size of team building:** Az iroda ajtó felőli részének legszélén, jobb oldalt található egy terepasztal, amely néhány épüle-

tet ábrázol. Itt tekinthetjük meg a HQ jelenlegi méretét. Ha ráclickelünk, egy menübe jutunk, ahol információt kaphatunk az épületeink méretéről és kihasználtságáról, valamint megbízhatunk egy építési társaságot, hogy bővítse ki az irodaépületeinket vagy a raktárat. Az építkezés persze egy csomó munkanapot vesz igénybe.

**Status:** A kávéfőző feletti modern festményt nézegetve azon elmélkedhetünk, hogy milyen eredményeket ért el a csapat, mióta mi irányítjuk. A **highscore** lista is itt érhető el.

**Merchandise:** Egy bevételi forrásnak, mégpedig a csapattal

és a szponzorokkal kapcsolatos ajándéktárgyak eladásainak eredményeit követhetjük nyomon a falon függő pólóra és a baseballsapkára clickelve. Többek között leolvashatjuk, hogy a közelmúltban melyik tárgy eladásából mennyi bevételünk származott, ezenkívül beállíthatjuk, hogy a jövőben ezeknek a tárgyaknak milyen ára legyen, és még pár arósságot is módosíthatunk. Természetesen az eladásokat nagymértékben növelik a csapat sikerei és a pilóták sajtókonferenciáinak száma is, de nem szabad túl sok szót fecsérelni erre a menüre, mert az itteni bevételek aránya a többihez képest eléggé elenyésző.

Most, mivel a menürendszert ismerjük már, a játék kezelését kell elsajátítanunk. Mivel ilyen jellegű



játékról felesleges "végigjátszási" leírást csinálni, a következőkben azt ismertetjük, hogy egy csapatot hogyan kell elindítani az F1 mezőnyben.

Először is a játék kezdetén válasszuk ki azt az opciót, hogy saját versenycsapatot kívánunk indítani az 1995-ös évben. Ez a legérdekesebb, de egyben a legnehezebb játékforma. Utána végezzük el az összes beállítást, tehát a név beírását, nehézségi szint kiválasztását, stb., majd válasszunk magunknak egy bankot! Ezután a

megjelenő költségvetési tervre mondjuk azt, hogy elfogadjuk, mert egyelőre még úgysem tudunk semmi konkrét adatot a pénzügyeinkről.

Ezek után elkezdhetjük ténykedéseinket az irodában. Ha megnézzük a mai dátumot (kurzor a képernyő aljára!), akkor láthatjuk, hogy az idény első versenyéig van még 81 napunk. Ez rengeteg idő, de ha figyelembe vesszük azt, hogy szinte semmink sincs, csak egy jól felszerelt irodánk, akkor már nem is tűnik olyan soknak. Menjünk az **Increase size of team building** menübe, mert nemsokára szűk lesz az összes épületünk. Itt adjuk ki az utasításokat az iroda és a raktár épületeinek bővítésére, erre a gép kiírja, hogy hány munkanap múlva



készül el az építkezéssel a megbízott cég. Az most ne nagyon zavarjon senkit sem, hogy a pénzünk némiképp megfogyatkozott, mert ha a csapat beválik, akkor mindenképpen bővíteni kell az épületeket.

Most, hogy elintéztük azt a teendőt, amihez a legtöbb idő szükséges, nekiállhatunk felállítani a csapatot. Lássuk csak, mire is lesz szükségünk! Először is egy általánosan használt parancsra hívjuk fel a figyelmet, ami a **Negotiate**. Az egész játékban mindig erre kell kattintanunk, ha szerződteni kívánunk valakit. A csapat tagjait a **Team Care** menüben

szedhetjük össze. Ebben a menüben a következő lehetőségeink vannak: **Pit Team:** Itt azoknak a csapatoknak az adatait találjuk meg, amelyek a boxban munkálkodnak. Ezek a társaságok csinálják a kerékcseréket és az üzemanyagfeltöltést verseny, kvalifikáció és gyakorlás közben. Az adatok felülről lefelé: csapat vagy csapatfőnök neve, szerződés F1 csapattal, átlagéletkor, jelenlegi fizetés, csapatlétszám, ügyesség, leggyorsabb kerékcseréje. Nyilván-

való, hogy a lehető legjobbat érdemes választani, mégpedig az ügyesség és a rekord alapján.

**Race Manager:** Ez egyetlen ember, akire akkor van szükségünk, amikor az autókat kiküldjük a pályára. Ez az alak javasol szárny-, gumi-, túlpörgésgátló- és váltóbeállításokat minden indulás előtt, ha kíváncsiak vagyunk a véleményére. Hiányában ezeket a beállításokat saját magunknak kell elvégezni, ami nagyon nehéz, mondhatni lehetetlen. Az adatok: név, szerződés, életkor, tapasztalat, fizetés. Nem érdemes gyengét felvenni, mert ha elsetupolja a kocsit egy versenyen, akkor akár a legjobb motor és a legjobb alkatrészek is lehetnek a járgányban, mégis esetleg csak az utolsó helyre tud befutni vele a versenyzőnk.

**Workshop Team:** Erre a társaságra már a kezdet kezdetén szükség van, mivel ők építik össze az autóinkat, és javítják az alkatrészeket. Nélkülük a program be sem enged garázsba. Tulajdonságaik: név, csapat, átlagéletkor, fizetés, létszám, ügyesség.

Rajtuk is sok múlik, mert minden verseny közben legalább egyszer (a versenynap előtti este), de inkább kétszer (a versenynap és a kvalifikáció előtti este) szét kell szedni az autókat darabokra, majd újra összerakni két kocsit az új vagy a feljavított alkatrészekből. Az idő itt nagyon kevés, és ha gyenge teljesítményű a szerelőgárdánk, akkor bizony az is előfordulhat, hogy az autók nem készülnek el a verseny kezdetéig. Persze ehhez nagyban hozzájárul még a **Stress system** is, de erről majd kicsit később beszélünk részletesebben.

**Development Department:** Ez a csapat a fejlesztésekért felelős. Érdemes folyamatosan fejleszteni az alkatrészeket, mert a többi csapat is ezt teszi. Ebben a menüben csak a társaság főnökét tudjuk szerződtetni, mérnököket a **Personnel Office**-ban kereshetünk. A tulajdonságok: név, csapat, tapasztalat, előző évben szerzett pontok, fizetés, igény fizetés-emelésre, munkaterület, management tapasztalat, előző munkahelyek.

**Personnel Manager:** Ha felveszünk egy ilyen alakot, akkor lehetőségünk nyílik arra, hogy az iroda létszámának felállításával ne nekünk kelljen foglalkozni. Rábizhatjuk ezt a munkát, és kb. 10-15.000-ért jól meg is csinálja nekünk. Viszont azt nem szabad szem elől tévesztenünk, hogy az ő hibáiért a csapat ránk fog megharagudni, és a morál csökken-



het egyszerűen amiatt, hogy ■ **Personnel Manager**-ünk felelőtlennül bánt a dolgozókkal. Tulajdonosok: név, csapat, életkor, ügyesség, fizetés.

**Driver:** Az F1 leglátványosabb, és sokszor legbátrabb résztvevői, ■ pilóták között válogathatunk itt. Ha

laminat az alkatrészek jobban elhasználódnak (gondoljunk csak **Nigel Mansell** esetére, aki még néhány évvel ezelőtt az F1-ben sorozatos meghibásodásokkal küszködött, és akadt néhány ember, aki ezt azzal magyarázta, hogy egy kicsit túlsúlyos). Ennek

ellenére vannak olyan nehéz versenyzők, akik ügyességükkel kompenzálják ezt a problémát.

**Personnel Office:** A személyzeti iroda ezen keresztül érhető el. A lehetőségeink:

**Casualty List:** Baloldalt, az irattartóknál található meg a lista

a csapatunk betegeiről. A fontosabb emberek nevei mellett az is megtalálható, hogy hány nap múlva várható ■ gyógyulás, de a szerelőgárda, meg a többi csapat mellett csak a betegek száma látható.

**Personnel:** A személyzetisekkel kapcsolatos dolgok a hosszú szekrényből érhetők el. Ha van **Personnel Manager**-ünk, akkor itt kiválaszthatjuk azt az opciót, hogy ő végezze el a létszámbővítést (hirdetést ad fel munkalehetőséggel), elbocsátásokat, stb. Ha nincs ilyen alkalmazottunk, ezeket a dolgokat nekünk kell kézzel megcsinálni.

**Time Division for Pit Team, for Drivers:** A csapat tagjainak időbeosztását adhatjuk meg az íróasztalnál. Lehetőségeink: edzőterem, kurzusok, sajtótájékoztatók (csak a pilótáknak), gyakorlás. Alul ebből kiszámolja ■ gép, hogy ez havonta mennyi időt vesz el összesen, és ez hozzájárul az elégedettséghez. Minél több időt tölt el a csapat ■ konditeremben, annál egészségesebb lesz, viszont ha túlzásba visszük az edzéseket, csökken a morál és háborogni fognak a fiúk, hogy inkább ■ gyakorlásra kéne fordítani ■ munkaidő nagyobb részét.

**Stress System:** Az elégedettség az asztal feletti tábláról olvasható le. Itt beállítható a munkaórák és a heti munkanapok száma, valamint az éves szabadnapok

jük meg a társaságtól ezt a rendet, akkor teljesítményük romlani kezd. Ha túl kevés szabadnapot adunk, nagyobb lesz a megbetegedések száma. Alul olvasható le az elégedettség. Ez a játékban az egyik legfontosabb tényező. Ha a csapat elégedetlen, hibákat követnek el, ettől a csapat eredményei gyengébbek lesznek, és ettől méginkább csökken a morál. A hangulat változásához hozzájárul szinte minden cselekedetünk, így az elbocsátások, a munkaórák növelése, a gyenge eredmények, a megvalósíthatatlan követelések ■ versenyzőkkel szemben (ld. majd ■ verseny előtti megbeszélésnél!), rossz szponzorok, stb.

Ha felvettük az összes szükséges embert, hozzákezdhetünk a kocsi felépítéséhez. Ehhez először is alkatrészek kellenek, tehát irány a **Parts Market**! Itt megtalálható az összes olyan alkatrész, ami ■ nagyobb csapatoknak már nem kell, de a kisebbek szívesen megvásárolnák. Az autóhoz minden alkatrészről kell egy darab. A legfontosabb az, hogy mindenből jó minőséget vásároljunk. Nem árt odafigyelni arra, hogy lehetőleg azonos típust vegyünk olyan alkatrészekből, amelyek szorosan egymásra utalva működnek, mert ezeket a gyártók egymás mellett optimalizálták. Ilyen például ■ **transmission**, az **engine** és az **electronics**, valamint a **body** és ■ **spoilers**. (Az egyszerűség kedvéért nem fordítjuk le a neveiket, úgyis megjelenik mindegyiknek ■ képe.) Mindegyik alkatrészről látható alul egy ismertető, és leolvashatjuk a legfontosabb paramétereket, amelyek alapján eldönthetjük, hogy melyik a legjobb.

Az önfeléd vásárolgatás közben valószínűleg elfogy a pénzünk. Az ilyen problémák megoldására egyrészt ott van a bank, ahonnan kölcsönt vehetünk fel, másrészt pedig a szponzorok. A bróker minőségétől függően kapunk ajánlatokat a kocsi hirdetési felületére, de a jó bróker sok pénzt lenyúl. Amíg nincsenek sikereink, addig nem ajánlanak valami nagy összeget ■ hirdető, de később már jóval nagyobb pénzeket fogunk kapni tőlük. Ezért egyelőre az legyen a taktikánk, hogy lehetőleg tartunk fenn üres felületeket a kocsin, és a szerződéseket időtartamát szorítsuk le egy évre!

A bevásárlás után már mehetünk

is a garázsba, hogy összerakassuk az autót. Felül az egyes alkatrészek állapota és a szerelés ideje látható. Az **Issue ■ Workshop Order** parancsot érdemes kiadni, és az alkatrészeket a **Fit**-tel behelyezhetjük, **Remove**-val kivethetjük és **Repair**-rel javíthatjuk. Innen érhető el a tesztpad, ahol motorokat vizsgálhatunk, és tulajdonságainkon változtathatunk.

Ha ügyetlenek vagyunk, tönkre is tehetjük ezeket, de a legrosszabb az, hogy ha a rossz beállítás csak ■ versenyen derül ki (pl. néhány kör alatt túlmelegszik a gép). Érdemes figyelembe venni azt ■ tényt, hogy a szabályok 3000 köbcentiben maximalizálják a hengerűrtartalmat. Természetesen ■ főlé is tudunk menni, de ha ilyen motorral indulunk versenyre, akkor diszkvalifikálhatnak minket. A másik eszköz, amit bérelhetünk a garázsban, a szélcsatorna. Itt mérhetjük le a **body** és a **spoilers** beállításainak eredményeit. A cél



nincs még versenyzőnk a csapatban, akkor ez ■ menü ugyanolyan, mint a **Transfer Market**, tehát az összes lehetséges F1 versenyző nevét, adatait láthatjuk. Ha igényeink vannak a maximális fizetés vagy a versenyző jelenlegi helyzetével kapcsolatban, akkor ■ jobb oldali gombokkal válogathatunk. Azok a sofőrök, akik már jelenleg is F1-ben versenyeznek, sokkal többet kerülnek, mint a **Formula Ascon** vagy a **Mixed Pool** osztályok pilótái, ráadásul ez utóbbiakat még a szerződésük sem tartja vissza. Természetesen ennek az az ára, hogy nem tudhatjuk előre, milyen versenyzővel hoz össze a sors, mindössze következtetni lehet rá az adatokból, amelyek a következők lehetnek: név, ország, versenyzői osztály, nyert világbajnokságok, nyert nagydíjak, szerzett pontok, rajt az első kockából, kvalifikációk száma, befejezett nagydíjak, szerződés csapatneve és utolsó éve, vezetési stílus, fizetés, prémium, elvárások, debütálás dátuma, nős, gyerekek száma, születési dátum, testsúly, motiváció. Ha szerződöttni kívánunk egy versenyzőt, akkor visszakerülünk az irodába, ahol a versenypálya asztala mellett megbeszéljük a részleteket a versenyzővel. Itt állíthatjuk be ■ fizetést, a prémium méretét, és azt, hogy milyen eredményt várunk el a versenyzőtől. Ez azt jelenti, hogy megmondhatjuk, milyen helyezést fogadunk el tőle szívesen, és ezt az évből minimum mennyiszer kell megcsinálnia. Természetesen minél nehezebb feltételeket szabunk, annál keményebben fog vezetni a pilóta, de annál magasabb fizetést is kér. Minél inkább túlfizetjük az illetőt, annál magasabb lesz a motivációja. A véleményét az ajánlatunkról a játékautók szimbolizálják. Ha megelőzzük, akkor miénk ■ sofőr. Még valami! Ha versenyzőt szerződöttnünk, vegyük figyelembe a testsúlyát, mivel az lényeges szerepet játszik verseny közben. Nehezebb pilótával az autó többet fogyaszt, va-



mennyisége. Egy hónap erejéig alkalmazhatunk hatnapos munkahetet, sőt tízórás munkanapokat is, de ha hosszabb ideig követel-



itt a légellenállás csökkentése (**air resistance**), a leszorítóerő növelése (**down force**) valamint az, hogy a teljesítmény maradjon konstans (**power output**). Ha elkészültünk minden beállítással, futhatunk néhány kört a tesztpályán, és ezzel a versenyzőket és ■ kocsik különböző beállításait, esetleg különböző alkatrészeit is tesztelhetjük. Indulás előtt viszont mindenképpen állítsuk be ■ **Race Manager** segítségével az autót! Ha tesztelésre vetemedünk, a költségek lefaragása miatt először érdemes az irodában felkeresni a gyártókat (**Supplier**), és kössünk szerződést valamelyik üzemanyaggyártó céggel, mert így sokkal olcsóbban kapjuk meg ■ benzint.

Nemsokára elérkezik az első verseny napja, tehát menjünk a pályára! A megjelenő menüben összeállíthatjuk a szállítandó emberek és alkatrészek mennyiségét. Két autót, minden alkatrészről kettő újat és a teljes szerelőgárdát pakoljuk be, majd kattintsunk ■ **Departure**-re! Nemsokára megjelenik előttünk ■ versenypálya, és a kurzor lehúzása után értesülünk arról, hogy a szabad edzés 5 óra múlva kezdődik. Irány ■ **Tower**, ahol meg kell nézni az időjárást, mert esőben esős gumik kellenek. Ezután rohanás a



kék kamionba, ahol a garázs van, és a *Race Manager*-rel állítassuk be mindkét kocsit! Ekkor valószínűleg kereket cserélnek, de ezzel ne törődjünk, hanem menjünk a világoskék kamionba, ahol ■ **Race Office** van. Itt van az **Options** menü, de most nekünk a **Team Talk**, azaz a verseny előtti megbeszélés kell. Mondjuk meg a versenyzőknek, hogy milyen helyezést várunk el tőlük, de ügyeljünk arra, hogy ne essünk túlzásokba, mert azt a csapat morálja bánja! Ha elkészültünk ezzel is, nézzük meg az időt, és ha van még néhány óránk, akkor ismerkedjünk meg ezzel az irodával is! Az ülés alatt találjuk meg a **Sound Menu**-t, a nagy fiókból állíthatjuk be az **Options** menü paramétereit, a rádiótelefonnal rendelkezünk otthonról egy csomó pénzért újabb alkatrészeket, valamint az alsó kis fiókból rendelhetünk otthonról egy autót. Ezek sokba kerülnek, és a szállítás is egy napot vesz igénybe, így csak végszükség esetén használjuk!

Ha mindennel elkészültünk, irány ■ **rajtvonat**! Miután betöltődött ■ pálya (jó sok idő), megjelenik ■ box, ahol a kerekeken kívül alkatrészeket is cserélhetünk, és üzemanyagot tölthetünk. A **strategy** gomb segítségével mondjuk meg a versenyzőnek, hogy hányadik körben jöjjön vissza a depóba, de figyeljünk arra, hogy ki ne fogyjon közben az üzemanyag! Ha elégedetlenek vagyunk a kocsi beállításával, ■ jobboldali két gombbal változtathatunk ezeken, de hagyjunk a

ennyire előre, hiszen addig még van egy napunk, ami alatt szét kell szedni a kocsikat, és megjavítani az összes javítható alkatrészt. Ha jók ■ szerelőink, időben elvégzik a kiadott feladatot, és másnapra készen áll mindkét gép. A jó idő eléréséhez szükséges 4-6 kör, amihez kb. 18-24 liter üzemanyagot kell tankolni.

A verseny előtt újra szét kell szedni a járgányokat, és most kell felhasználni azokat az alkatrészeket, amiket magunkkal hoztunk. A verseny napján (vasárnap) délelőttre el kell készülni a kocsikkal, mert akkor van még egy edzés, amit nem nézhetünk meg. A verseny csak délután kezdődik. Előtte megint **Team Talk**, és beállítások ■ garázsban, majd irány ■ **rajtvonat**! A boxstratégiáról annyit, hogy néha érdemes figyelmen kívül hagyni ■ *Race Manager* javaslatát, és kevesebb kérésért tervezni, amit a **Team Talk**-nál tehetünk meg.

Verseny előtt van még egy lehetőségünk, ez pedig a csalás. A hátsó kamionhoz sétálva elvégezhetünk néhány módosítást a kocsin. A csalás lényege az, hogy ■ kocsi általában kisebb súllyal indul ■ versenyen, majd az utolsó körökben bemegy a depóba, ahol felszerelnek valamilyen nehezített alkatrészt. Lehetőségeink:

**Spoilers:** +lom-nehezék a szárnyakba. Hátránya, hogy lassan cseréljük ki.

**Weight:** Sima súlycsökkentés. Nehezen megvalósítható.

**Tyres:** Vízrel feltöltött kerék. Ha kicseréljük ■ kerekeket az utolsó körökben ilyenekre, akkor kb. 160

kg-mal növeljük ■ kocsi tömegét. Ugyanezt az eredményt érhetjük el, ha ólommal helyettesítjük a felfüggesztést. Hátránya az előbbinek az, hogy a kocsi nagyon nehezen irányítható, az utóbbinál pedig a felfüggesztés szilárdsága nagy kívánnivalót maga után.

**Software:** Hátránya, hogy nagy a lebukás veszélye.

**Fuel:** 1994 óta csak ólommentest szabad használni, így az adalékolt üzemanyag használata jó kis előnyt biztosít. A dolog nehézsége az, hogy jó pitstop-stratégiának kell lennie, mivel az utolsó tankolásnál már csak szabályos üzemanyag kerülhet a tankba. Az egyetlen igazi probléma ezek

kel csak az, hogy nagyon nagy esélyünk van a lebukásra, tehát csak végszükség esetén érdemes használni.

Később eljön a fejlesztések ideje, de csak akkor, ha már növeltük az irodák épületét. A játék kezdetén minden alkatrészből csak



az 1.0 verziót kaphatjuk meg a piacon (**ph 1.0** felirat), sőt még szerződést sem köthetünk az alkatrészgyártókkal, így az indulás évében nem is tudjuk az általunk megtervezett eszközöket elkészíttetni. Tehát az új csapatnak induláskor még nincs szüksége tervezőgárdára, de az időny közepe felé már érdemes erre is gondolnunk. Ha főnöknek olyan embert szerződtetünk, akinek legalább egy munkaterülete van, akkor a mérnökeinkkel ki tudunk fejleszteni egy teljesen új alkatrész típust. Ennek csak az a hátránya, hogy eleinte nagyon gyenge minőségű alkatrészeket terveznek, és ha ezekkel akarunk versenyezni, akkor bizony nehéz dolgunk lesz. Ha viszont nem ezeket az eszközöket építjük be a versenyautóinkba, akkor nem lesz tapasztalatunk az előnyeikről és a hátrányaikról, tehát képtelenek lesznek a tervezőink továbbfejleszteni az alkatrészt.

Mérnököket a **Team Care**-ben szerezhethetünk álláshirdetés útján. Ezután irány a **Development Department** menü, **Developments**, aztán **Status**, és ■ hosszú ablakokra clickelve válasszuk ki ■ fejlesztendő eszköz típusát, vagy a mellettük lévő kis ablakokban ■ verziószámát! Vissza az előző menübe, ahol kívánság szerint eloszthatjuk a mérnököket úgy, hogy melyik fejlesztésen mennyien dolgozzanak. A

**Prototypes** menüben kezdhetünk bele új alkatrész kifejlesztésébe, valamint itt kémkedhetünk az ellenfelek csapataiban. Ennek két fajtája van: Az egyik az informátor, aki a kiválasztott csapat tagja, és elmondja nekünk az eredményeiket. Hátránya, hogy egyáltalán nem megbízható az ilyen úton szerzett info. A másik lehetőség az, hogy megbízunk egy mérnököt, hogy jelentkezzen ■ kiválasztott csapatba, és kémkedjen nekünk. Ez elég veszélyes, mert lebukás esetén eltűnhetnek az F1-től.

A fejlesztésekhez pénz is szükséges, de nem mindegy, hogy mennyit fordítunk ilyen célra. A **Budget**-nél leolvasható, hogy a kijelölt összeg hány százalékát hasznosítják jelenleg. Ezt 100% köré érdemes állítani, mert ha keveset adunk, akkor lassabban dolgoznak, ha viszont többet, akkor nem az általunk megadott irányban fejlesztenek. Vigyázat! A pénz összegét csak növelni lehet itt!

Ha elkészültek egy eszközzel a mérnökeink, akkor irány ■ **Supplier**, és készíttessünk el néhány darabot belőle!

Ha végetért az év utolsó versenye, kezdődik a téli szünet, és mindenki elmegy szabadságra. Utána újra kezdődik a munka, de először még csak a mérnököknek. Amikor elkészülnek egy alkatrésszel, visszatérünk Hawaii-ról, és megint nyakig merülünk a munkába...

Well, a lehető legtömörebben próbáltuk meg ismertetni ezt a kitűnő game-t, ezért apró részletekre nem tudtunk kitérni, és azokról a dolgokról sem írtunk, amelyekre néhány perc alatt mindenki rájön. Az értékelésről annyit, hogy szerény véleményünk szerint az 1996-os év legjobb sport-stratégia játékát adta ki az **EOA**.

Ggag



versenyzőknek a pályán legalább 5-6 kört ahhoz, hogy kitapasztalják az új beállítást. Visszalépve a pályára ■ két versenyzőnk adatait láthatjuk a hosszú oszlopban jobb oldalt. Bal oldalon a versenyzők nevei mellett az üzemanyag mennyiségét és a depóig hátralévő köröket láthatjuk. A **Go!** gombbal kiküldhetjük, a **Pit**-tel pedig visszahívhatjuk ■ kocsit ■ pályáról.

A **Qualify** is hasonlóképpen történik, csak akkor érdemes arra is figyelni, hogy a versenyzőket akkor küldjük ki ■ pályára, amikor nincs senki előttük, ellenkező esetben az feltartja őket, és gyenge időt futnak. De ne szaladjunk

kg-mal növeljük ■ kocsi tömegét. Ugyanezt az eredményt érhetjük el, ha ólommal helyettesítjük a felfüggesztést. Hátránya az előbbinek az, hogy a kocsi nagyon nehezen irányítható, az utóbbinál pedig a felfüggesztés szilárdsága nagy kívánnivalót maga után.

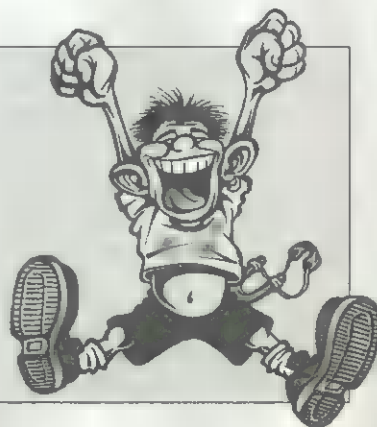
**Software:** Hátránya, hogy nagy a lebukás veszélye.

**Fuel:** 1994 óta csak ólommentest szabad használni, így az adalékolt üzemanyag használata jó kis előnyt biztosít. A dolog nehézsége az, hogy jó pitstop-stratégiának kell lennie, mivel az utolsó tankolásnál már csak szabályos üzemanyag kerülhet a tankba. Az egyetlen igazi probléma ezek

**Minimum hardver:** 486DX2-66,  
8MB RAM, 2x CD-ROM, SB

**Kiadó:** Electronic Arts  
**Teszt példány:** Ecobit Kft.

**Grafika:** ■  
**Hang:** ■■■  
**Design:** ■  
**IQ:** ■





# Realms of the Haunting

Réges-régen, az ősidőkben, de legalábbis a múlt péntek előtt, sokat ígérő kis csomagocskát leltünk a napi postánk levélhegyei között. A feladó (**Gremlin Interactive**) megpillantása után kissé csökkent a lelkesedésünk (abban reménykedtünk, hogy sört találunk benne), de ha már itt volt, hát kibontottuk és találtunk is benne egy (nem, sajnos tényleg nem sör volt) **Realms of the Haunting/Fragile Allegiance** demo CD-t. A sablonos történet most úgy folytatódna, hogy megnéztük, tetszett, és



már alig vártuk, hogy megkapjuk a teljes verziót a **Nézd-meg-a-tesztáblakban Kft.**-től, azonban mi észrevettük a rejtett csapdát, és csak hogy a történet ne legyen sablonos, inkább nem néztük meg a demót. Na igen. Mi ügyelünk a részletekre. Meg a drive-unk se tudta olvasni a CD-t, mert a posta kicsit átrendezte a csomag dimenzióit, de ez már egy másik szintén nem sablonos történet. Akárhogy is, végül csak a kezünk közé került a végleges **ROTH** (Sőt, a **Fragile** is - *Stöki* majd vetít róla egy oldalt valamikor), a maga szerény kis 4 CD-s terjedelmében. Nézegettük jobbról, nézegettük balról, és... hát, az igazat megvallva nem volt igazán szimpatikus a stuff: csak a szokásos ígéretések, hogy 2 órányi videó, meg ilyen rendezett ellenfelek, meg olyan 3D világ, ennyi fegyver, annyi fejtörő (már megint a sablonok)... Na, ehhez

képest a játék megdöbbentően jó! Mostanában, amikor egy játék sikere kb. 90%-ban a körülötté csoport reklámhadjáraton múlik, és csak 9%-ban magának a játéknak a minőségén (a maradék 1% a PCU-kritika hangvétele...) igen dicséretes dolog ez a **Gremlin** részéről. Pucoljunk egy kicsit a winchesteren, hogy elférjen a 100 megás maximum install - nem kell megrémülni, megéri! Pláne, hogy mihiimum install-nál néha nincs hang a movie-részeknél, ami azért jelentősen csökkenti a mű élvezetességét: Na de elég a szócséplésből, első CD be, indul a házimozi!

Főhősünket **Adam Randall**-nek hívják (bizonyos **David Tuomi** játssza ■ szerepet, sajnos akárhogy erőltettük az agyunkat, egyetlen régebbi film-szerepe sem ugrott be), és a **Depeche Mode**-os **Dave Gahan**-re hasonlít, ebből adódóan "egész jóképű" (női vélemény) illetve "kimondottan b\*\*\* feje van" (férfi vélemény). **Adam** barátunkat viszont ez most cseppet sem érdekli, mert

éppen gondolataiba mélyedve üldögél egy taxiban egy (a **7th Guest**-et ismerő játékosban enyhé déja vu-érzéseket keltő) ház előtt és azt magyarázza az intro-t bámuló játékosnak, hogy miért is fog bemenni. **Adam**-et apja halála óta (azaz fél éve), ahogy azt egy rendes thriller-től el is várhatjuk, egyre gyakrabban gyötör borzasztó rémálmok, amelyekben központi szerepet játszik ez a házikó (egyéb rémségekről



- kifolyt szemű bácsi, "hm, nem rossz" kategóriájú nőszemély, stb - lásd bővebben az intro-t). Aztán hősünk - egy rendkívül elenszenves pap kézbesítésében - csomagot kap elhunyt apjától, benne egy furcsa medál (?) darabjai. Ez már kicsit sok szegény **Adam** idegeinek; hát nem elég baj neki, hogy Karácsonykor van a névnapja, még szórakozik is itt vele valaki?! Hősünk gyorsan beszalad a baljósan fölé magasodó kastály főkapuján, amíg tart a felháborodás adta bátorság, aztán miután (ismét csak roppant sablonos módon) becsukódik mögötte az ajtó, kissé elbizonytalanodik, és átadja nekünk a vezérlést...

A játék irányítása roppant egyszerű. A mozgás a jó öreg **Doom**-os alapokon nyugszik, mondhatni totál ugyanaz, annyi kivétellel, hogy nem tudunk **Alt**-tal oldalazásra váltani, csak direkt strafe van ('' és '' billentyűk), viszont a **Caps Lock** lenyomását a program a **Shift**-re való per-manens tehenkedéssel egyenértékűnek vélel. Ezenkívül van egy pofás kis pointerünk, két "szemmel", amelyek első látásra össze-vissza villognak a szírvány összes színében. Lássuk csak: ha a kis "szem" zöld, az azt jelenti, hogy az adott cuccal valami egészen magától értetődő interakciót tudunk véghezvinni (pl. egy ajtót kinyitni, egy kapcsolót megnyomni, egy tárgyat felvenni), ezt bal clickre **Adam** meg is teszi. Vörös színű kis szemnél az interakció kissé durvább lesz (szitává lövünk, megkéseljük, a földdel tesszük egyenlővé stb.), ezt lőszertakarékossági okokból nem muszáj mindenhol kihasználni. Kék színnél pedig valamit biztos tudunk majd tenni a tárggyal, de túl messze vagyunk tőle. A nagy szem csak egy színt tud, ez a fehér, és azt jelzi, hogy jobb clickre

**Adam** megvizsgálja ■ cuccot, és a véleményét közli is velünk. Van még egy ('' gombbal előhozható) inventory is, de ennek a kezelésére csak rájön már mindenki magától.

Mivel a játék erősen **Doom**-szerű; talán nem hátrány, ha megismerkedünk a fegyvereinkkel. Alapban van úgy a pusztá két kezünk. Haaaát... ne nagyon erőltessük a bokszt, még olyan ellenféllel se, aki nem üt vissza - pláne hogy ilyenből a játékból csak egy van: az ablaküveg. Azt meg nem érdemes ökölrel csépelni, mert még betörik, és megvágjuk magunkat. Valamivel effektívebb eszköze a gyilkolászásnak a pisztoly; esetünkben egy .45-ös félautomata **Colt**. 12 töltény fér a tárába, nem túl erős, de legalább gyenge, viszont az utántöltése borzasztó lassú. Jön minden **Doom**-os kedvence, a jó öreg shotgun, azaz hogy pontosak legyünk, egy **Winchester M1897** típusú kézikészülék. A



legjobb fegyver, amit eddig találtunk, persze a játék készítői gondosan ügyeltek, nehogy véletlenül is túl sok töltényünk legyen hozzá. Aztán van még kardunk (maximum ablakbetörésre), meg pajzsunk (eddig nem sok értelmét láttuk) illetve némi kalandozás után rábukkanhatunk egy varázsbotrá, ami elég nagy csalódást fog okozni, ugyanis még a pisztolynál is gyengébb, de legalább végtelen (nekünk) a töltete. A többi termonukleáris turbódezingtegrátor legyen mondjuk meglepetés.

Néhány szót az ellenfeleinkről. Az alap-katona félmeztelen, bő sárga gatyát hord piros övvel, izzó vörös szeme van, és karddal hadonászik. Elég harmatos figura, három-négy pisztolylövéstől kifekszik. Aztán van neki egy advanced változata, piros gatyával és szárvakkal ■ fején - na ő már keményebb dió, ha van elég helyünk hátrálni előle, néhány pisztoly-tár árán is kicsinálható, de a shotgun ajálott ellene. Következő versenyzőnk nagy, csúnya, és páncélt visel (Adam "Green ugly mother"-nek definiálta, de ezt betudtuk pillanatnyi elmezavárnak). Nem kimondottan egészséges közel engedni



magunkhoz, löjük le inkább jó messziről shotgun-nal! Van aztán egy nagyon gusztustalan szarvas csontváz - az benne a gusztustalan, hogy a maradványait is szét kell lőni, különben feltámad. Kedves... Szárnyas denevérszerű kreatúra a következő kinyírnivaló, talán gargoyle-nak szánhatták az alkotói. Nem túl erős, de repül (azaz váratlan irányból támad), és ismeri a "Sok lúd diszdot győz" elvet (azaz csoportosan mászkál). A legkeényebb dió pedig (eddig) egy ronda barna démon volt, hatalmas bárdal felszerelve. Fegyverrel nem is sikerült elpusztítani, csak úgy, hogy egy megemelkedő padlójú szobában feltranszíroztuk a plafonra... Ennyien jöttek eddig, de még biztos lesznek sokkal csúnyábbak is.

Na, most már szinte mindent tudunk (vagy ha mégsem, nézzük meg a negyedik CD-n levő **Making of the Realms** c. Werkfilm, egész jó), neki is lehet állni játszani. Feladatunk apánk be-

mellett valóban gyűjtsük meg a gyertyákat, aztán gyorsan ugorjunk felre - inkább az ablak törjön be, mint a pofánk...

A dolgozószobában ■ jobb oldali könyvespolc a titkos ajtó, egyébként, ha már itt vagyunk, kapcsoljuk be a gramofont, 200 W-os hangfalakon elég idegbor-



zólo tud lenni az egész lakótelep számára...

A trónszékbe ne féljünk leülni.

Abban a teremben, ahol a sok

"Green ugly mother" van, ne lövöldözzünk ész nélkül, inkább nyomjuk meg a falakon a három tenyér-nyomlatot.

A Holy Shrine-t és a varázsbót csak akkor vegyük fel, ha már ott a tenyerünkön a jel, a mozi után pedig ne bámészkodjunk sokat, mert megesszük a gargoyle-ok.

Florentine egy bunkó, ne adjunk neki semmit, viszont az idézett csontvázaira tartalékoljunk némi shotgun-lőszert

Aelf szövegére figyeljünk nagyon oda, érdekeseket mond. Azt a csekély 15-20 csontvázat pedig, ami a movie után

ránk szabadul, legkönnyebben egy sírkamrába húzódva irhatjuk ki. Ja, a sírkamrákat jól kutassuk át, egy csomó lőszert, meg gyógyítást találhatunk,

plusz egy (a dolgozószobából ismerős) kígyó-szöveget. Rebecca-ban megbízhatunk, segíteni fog. Egyébként a nő parafenomén, gondolatot olvas, távolba lát, kanalat hajlít, meg minden. Mutogassuk neki végig az inventory-t, hátha mond valami használhatót.

A zöld energiahálózathoz természetesen a zöld kristály kell. Gnarl tesztje nem egy nagy

cucc, bókálásszunk körbe a szobában, és keressük meg a két maszkot.

A csatabárdos démonokat a már említett trükkkel lehet likvidálni: csaljuk őket a lépcső aljába, és lövünk bele a falon a céltáblába.

A plafonon lógó kulcs megszerzése egyszerű a kígyó-mintára helyezett kígyó-szoborral. A Tower-ben vigyázzunk, hova lépünk, mert ha leesünk, az azonnali Game Over-t eredményez.

Az Emlékek Kertjében az egyik kis medencében van a kulcs - míg a két ajtón be nem menünk, ne próbálkozzunk

teleportálással, mert állandóan újratemelődnék a szörnyek.

A gargoyle-ok fészke tartalékoljunk nagyon sok lőszert, mert rengetegen vannak.

Hát ennyi, ja és ott van az F3-mal előhívható Easy Mode, amikor nem kell sokat gondolkodnunk, hogy vajon melyik tárgyat is kéne használnunk, mert Adam automatikusan azt veszi kézbe, ami kell lenni fog.



lett lebegtetni a felbontást a játszhatóság érdekében. Ebből adódóan egy átlag Pentium-S3-16mega RAM konfigon úgy szalad, hogy győzzük utolérni! A hangok pedig olyan atmoszférát teremtenek a játéknak, amilyen utoljára talán a 7th Guest-nek lehefett. Nagyon jól el lett találva a movie-akció arány, ahogy kezdene a játékos beleunni a lövöldözésbe, máris jön egy új mozi (mondjuk néhány szereplő elég nevenségesen néz ki, például Gnarl, az Idő őrizője simán elmehetne hajléktalannak bármelyik pesti pályaudvarra...). A sztori pedig sokkal jobb, mint egy átlag amcsi 200 millió dolláros kasszasiker-filmé (reméljük, nem szúrták el a végét valami ócska happy end-del...). Szerénytelen véleményünk szerint nem lesz belőle nagy legenda, meg Év

Játéka (bár, ha a Red Alert-et kikiáltották annak...), de a "két-három este alatt végigjátsszuk, aztán felrakjuk a polcra porosodni" kategóriában nagyot alkotott Gremlin Realms of the Haunting-gal, az biztos.

Na, még egy rossz poén a végére: (elvégre H2-Öhhh cikk ez, vagy mifene?! Mi lesz ebből a játékból, ha

majd elfelejtjük? Forgotten Realms...

HANCU/H2-Öhhh Team

börtönzött lelkének megmentése lesz, később a helyzet bonyolódik, és mellékesen a világot is meg kell mentenünk, aztán kiderül, hogy nem is csak egy világról van szó, hanem mindjárt négyről. Teljes walk-through-t, nem akarunk adni, mert egyrészt nem olyan nehéz a játék, hogy erre szükség lenne, másrészt még mi sem játszottuk végig (az egyik helyen annyira a monster, hogy nem bírjuk ledoomozni őket...). Az mért néhány tippet adunk az elakadás-veszélyesebb helyekről, meg ami még menet közben eszünkbe jut:

A két égő gyertyát ábrázoló kép



Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

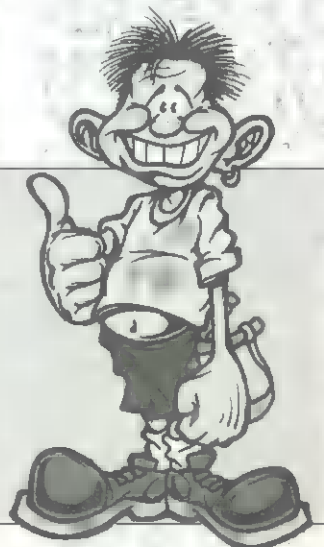
Kiadó: Gremlin Interactive  
Teszt példány: Ecobit Kft.

Grafika: ■

Hang: ■

Design: ■

IQ: ■





# The Lost Files of SHERLOCK HOLMES

## Case of the Rose Tattoo

Dicsértessék!

Bizony, megjelent a nyomozós gamék atyjának (főleg a nyomozók atyjának) a folytatása, a **Sherlock Holmes 2**. Bizonyára emlékszünk még az első részre, ami akkor gyönyörű festett grafikájával kiűnt az adventure-halomból. Sokan neki is gyűrköztek, hogy megfejtse a hasfelmetezés sztorit. Na, mi nem. Sebaj, most bepótolhatjuk mulasztásunkat, megjött a folytatás. Ez most szebb, beszédesebb, nehezebb, idegesítőbb. A szerencsétlen **GUS** usereket már megint szívatják, kihagyták a **GUS** drivereket a setupból. Sebaj, eléggé elterjedt a sound setupja, 10 játékból 8 ezt használja. Szerezzünk egy **ultra.dig**-et, meg egy **ultra.mdi**-t, és már megy is!



Érdekes módon ■ beállítókat tartalmazó file-ban meg ott szerepelnek a **GUS**-ra vonatkozó dolgok...

Az irányítás elűt egy kicsit a szabvány kalandoktól, de legalább egyszerű. Bal gombbal mozgunk, illetve lookolunk, vagy talkolhatunk értelemszerűen főleg magyarásan. Use-olni, vagy fel-szedni valamit azonban már máshogy kell. Odavisszük a kurzort a kívánt dolog fölé,

majd jobb click, és ha men-ne, akkor itt megjelenik az ige. Jobb gombbal egyébként az inventory és az options bármikor elérhető. Következzen akkor a megoldás (reméljük). Még annyit, hogy a játék erőteljesen szövegcentrikus. Ezzel nyilvánvalóan azt akar-ták jelképezni, hogy ha valaki Angliában el akar érni valamit, akkor bizony rojtásra kell jártatnia a száját. (Mi pedig szükségünk leszünk) Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy mindent nézzünk meg, és mindenkivel beszél-gesünk, addig, ameddig tudunk.

**Mycroft Holmes**, **Sherlock** bátyja küld egy meghívót az öcsi-nek a **Diogenész** klubba (nem azért, de mi egy ilyen névből maximum egy melegebárt néznénk ki). Az öcsi el is megy **Watsonnal** a klubhoz, de amikor bemennének, szétrobban az egész romantikus... szó-

val a klub felrobbant. Ki kéne deríteni az ügyet, de egyelőre csak **Watson** doktorral tudunk nyomolni, mivel **Holmie** azt hiszi az egészről, hogy baleset volt. Húzzunk el a **Yardra**. **Augie**, ■ kis seftes nagyban nyomja az itt a piros, hol a piros, az őrs bejáratánál pedig egy rendőr szobroz. Beszélgessünk el velük. Kéthárom oldalnyi pofázás után végre sikerül megtudni, hogy **Mycroft**-ot a **Bart** kórházba

transzportálták. Nézzünk el oda! Álljunk le a nővérrel beszélgetni, majd beme-hetünk a halottkémhez. A hulla, aki ott van letakarva előtte, nem **Mycroft** maradványa. Kérdezzük meg, merre van a kórte-



rem, majd menjünk oda. Az itt lévő nővérrel beszélve megtudjuk, hogy **Mycroft** a harmadik ágyban fekszik. Be-széljünk vele, majd szóljunk ■ nővérnek, hogy szomjas szegény. Amíg elvan a csaj vízért, addig nyúljunk le a gyűrűt a kezéről (haha, nem is a lábujjáról). Dolgunk végeztével távozzunk angolosan, és most nézzünk el a hordó, izé a **Diogenész** klubba.

Eléggé viharvert állapotban van a klub. Szóljunk oda a strázsáló rendőrnek, hogy engedjen be, persze neki esze ágában sincsen ezt megtenni, merthogy nem vagyunk klubtagok. Dugjuk az orra alá új gyűrűnk, amire bocsánatot kér, hogy nem ismert meg minket. Menjünk be a klubba, majd beljebb egy szobával. A törmelékhalom közül bányásszuk ki az óra-

lapot, mire bejön a rendőr és kidob minket. Most vissza a főhadiszállásra, **221b Baker Street**. Analizáljuk az óralapon lévő anyagot az asztalon lévő minilabornál a következő módon: Kaparjuk le a késsel az óráról az anyagot. Öntsünk

az edénybe szódium-szulfátot, majd desztillált vizet. Most gyűjtsünk alá a gyufával, eredményképpen felrobban az egész. Erre végre felkeltjük **Mr. Holmes** érdeklődését is, aki a robbanásra kijön a hálószobából. Mostantól hogy bebizonyítottuk neki, hogy az órán robbanószer volt, átveszi az ügyet, azaz őt irányíthatjuk. Vegyük ki a lámpást a rolós fiókból, majd menjünk a **Yardra**. Beszéljünk **Augie**-vel, utána pedig nyomjuk el a trükkjét, azzal hogy a kezére kattintunk, nem pedig valamelyik kártyára. A trükk megoldását mondjuk el a **Yard** előtt álló rendőrnek, aki erre végre beenged. Bent áll a bál. **Lestrade** felügyelő egy nővel beszél, akinek a bátyját behozták, mint totál idiótát. Beszéljünk a közepeken ülő ügyeletessel, majd **Watsonnal**. Vizsgáljuk meg a könyvespolcot, észrevesszük ■ **Britannia Enciklopédiát**.

Szóljunk az ügyeletesnek, hogy a behozott fickó csak egy epilepsziás, meg is van rá a bizonyítékunk. Szóljunk a könyvről, mire kíváncsi lesz, és leszedeti az ott álló fickóval. Fejtsük ki igazunkat, mire az ügyeletes szól **Lestrade**-nak, aki ezek után kidobja a nőt. Beszélhetünk vele is. Kérjünk tőle egy beugrót a klubba, amivel tudunk nyomozni. Ezután lépünk el a klubba. Mutassuk meg a beugrót a bekötözött fejűnek, majd duma, és máris mehetünk be. Bent vegyük föl a doboskát, ami mellel a bátyuskánké. Menjünk beljebb megint, és nézelődjünk. Az idegesítő kötözött fejűtől nem tudunk nyugodtan dolgozni. Szóljunk **Dr. Watsonnak**, kösse le a figyelmét, addig mi szedjük le a láncot, és menjünk egy kicsit





jobbra. Itt a gerendák miatt nem tudjuk a bőröndöt kihúzni, tehát kössük rá a láncot, majd húzzuk ki. Ezután már odaérünk. Csak az a baj, hogy sötét van. Sebaj gyújtunk meg a lámpát, máris lehasalhatunk, és rálelünk egy rúgóra. Zsebeljük be, majd nyomás a kórházba. A drá-

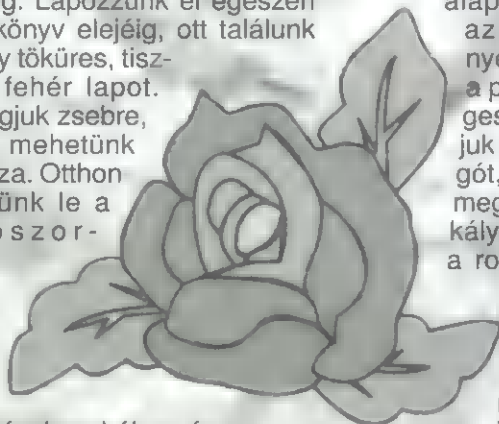


ga nővérke nem akar beengedni a bátyushoz, úgyhogy drasztikusabb eszközökhöz kell folyamodnunk. Beszéljünk *Watsonnal*, majd a nővérrel, mutassuk meg neki engedélyünket, de még mindig nem akar beengedni. Sebaj, beszéljünk a beteggel, majd lökjük ki a kocsit, amin fekszik. A nővérke utána iparkodik, mi meg irányítsuk be magunkat a halottkémhez. Beszéljünk az ürgével, majd kérjük meg, hadd menjünk be a betegszobába.

Odabenn úgy látszik *Mycroft* túl sok **Fülest** olvasott, ugyanis rejtvényekben beszél, amiből egy kukkot nem értünk. Nézzük meg a kórlapját, van alatta egy cetli, na azt zsebre. Lent mutassuk meg a nővérnek a cetlit, erre kénytelen odaadni *Mycroft* személyes cuccait, ami nem áll másból, mint egy kulccsomóból. De legalább most már odamehetünk, ahol lakik. Már megint egy ór állja utunkat. Ennek hiába magyarázunk, hiába mutatgatjuk az engedélyünket, csak jobbegyenesssel fenyegetőzik. Fordítsuk figyelmünket a kocsinál álló fickóra, de amikor beszélni akarnánk vele, lelép. Küldjük rá *Dr. Watson*-t. Amint visszajön, elmondja ki is ő. Egy exzsaru. Mutassuk meg a kulcsokat az őrne, mire majdnem megfojt, de legalább visszajön a megtért rendőr. Beszéljünk vele, ezután az ő is be fog engedni. Odabenn menjünk

egyből jobbra. Vegyük fel az asztalról a papírt, amiről kiderül, hogy *Mycroft* titkos üzenete (úgy látszik már itt elkezdte olvasni a sok **Fülest**). Ha megnézzük a papírt, ez áll az elején: **bbqmqz**. Csináljunk ebből értelmes szót! A megoldás: apply, vagyis minden betű helyett az abc eggyel előbbi betűt használjuk. Irjuk be a második szó helyére azt, hogy water, a harmadik helyére pedig, hogy heat. Ezután öntsünk tiszta vizet a pohárba, majd mártsuk meg benne a papírt. A gyertyát gyújtuk meg, majd pörköl-

juk meg egy kicsit ■ páirosunkat. Végre olvashatóvá válik rajta az üzenet: Nézd meg a görög könyveket! Ne izguljunk, nem kell messze menni, csak ide a szomszéd szobába, az állványig. Lapozzunk el egészen a könyv elejéig, ott találunk egy töküres, tiszta fehér lapot. Vágjuk zsebre, és mehetünk haza. Otthon üljünk le a boszor-



kánykonyhához, és keverjük össze egy kis jódot és vizet. Gyújtuk meg, majd tartuk az üres papírunkat a gőz fölé, eredményeképpen láthatóvá válik bátyánk levele. Elég hosszú, arról van benne szó, hogy valaki lenyúlta ■ minisztériumból a robbanószer formuláját, és ez most hű de rossz. Fel van sorolva egy-két név is hozzá. Most nézzük meg rolós asztalunk tetején lévő nyilvántartási könyvet, és felismerjük az első három nevet, méghozzá *Lawton*, *Silverbridge*-et és *Pratt*-et. Húzzuk fel a kabátot és próbálkozzunk először talán *Lawton*-nál. Az inas a beszélgetés után nem akar beengedni, illetve azt mondja, hogy az úr nincs itthon. Ad-

juk neki a névjegyünkből, kis idő múlva mehetünk is be. *Lawton*-t éppen egy hatalmas billiárd-parti közben zavarjuk. Kérdezzük ki, de semmi értelmeset nem tud kinyögni. Lépünk le *Silverbridge* felé, ahol még ennyire se jutunk, mivel az inas minden próbálkozásunk ellenére sem enged be. Sebaj, van még egy *Pratt* is, oda is elmehetünk. Természetesen nincsen otthon, ahogyan éreztük, de van *Mrs. Mason*, akivel beszélhetünk. Mondjuk meg neki, hol lakunk, megígéri, ha hazajön *Pratt*, akkor szólni fog neki. Hát persze! *Watson*-nak támad egy ötlete, méghozzá egy bizonyos *Dewar* professzorral kapcsolatban. A probléma az, nem tudni, merre lakik. Szerencsére *Mycroft* tudatában van ennek a ténynek, úgyhogy menjük a kórházba, aholis *Microsoft*...izé *Mycroft* elmondja **Füles**-szerűen ■ prof laboratóriumának pontos címét, de most

alapból megfejtjük az idióta rejtvényét. Nézzük be a profhoz. Beszéljünk vele, adjuk neki oda a rugót, majd figyeljük meg, mit rejteget a kályhában. Hoppá, a robbanószer formulájának a másolata! Meg is kér, hogy oda ne nyúljunk.

Távozáskor adjuk még meg a címünket. Menjünk haza, aholis egy távirat fogad a felügyelőtől, amiben egy gyilkosságról számol be. Valakit fejbelttek a **Temzénél**, a **Cleopátra Obelisznál**. Menjünk a tett helyszínére, de természetesen már megint nem hagynak békében nyomozni. Az itt álló rendőrt még *Lestrade* levele sem érdekli, amiben ■ segítségünket kéri. Akkor viszont irány a **Yard** (Az őrral beszélni kell, hogy bemehessünk), ahol *Lestrade* el-

mondja, amit tud. Az áldozatot egy *Needhem* nevű fickó halásztta ki a vízből, akinek a címét közli velünk. Azt is megtudjuk, hogy a hulla most *Barth*-nál van ■ kórházban. Ott már ismerősek vagyunk, nézzük be tehát a halottkémhez, *Barth*-hoz. Beszéljünk vele, elmondja hogy fejbeltették, az arcát nem lehet felismerni ■ lövéstől, és a seg...az alfelén van egy piros rózsza tetovált változatban. Ezt meg is nézhetjük, tényleg ott van. A szekrényből vegyük ki a kálapot, majd menjünk *Needhem*-hez. A fickó elmondja azt, amit eddig is tudtunk. Nézzük bele a tenge-részládikájába, és egy kék nyakkendő kandikál ki belőle, amit egyből felismerünk: A **Cambridge-i Egyetem** dákjai hordják a nyakukon. További beszélgetés során *Needhem* (szükségem van a sonkára?) előhalász a zsebéből egy órát, ami szintúgy az áldozaté volt, mint a nyakkendő. Kérjük meg, jöjjön velünk helyszínelni. A lépcsőre rakjuk ki a lámpát, majd vegyük fel ■ gombot és az órafedele-t. Ezenkívül, ha megvizsgáljuk a lépcsősört érdekes vérvoltokat fedezünk fel a hatodik és a tizenkettedik lépcsőn. Ez kezd érdekes lenni! Vonjuk kérdőre *Needhem*-et, mire végre elmondja az igazságot: Szemtanú volt a gyilkosság-nál, és itt, azaz a lépcsőknél történt az eset. Két fickó vitatkozott, mire az egyik gondolt egyet és fejbeltette a másikat, ezután érkezett egy harmadik csóka, akivel lelépett a gyilkos. Vizsgáljuk meg a kampót, majd kérdezzük *Need*-et, hol látta a fegyvert. Ezután használjuk a kampót, mire *Holmes* kiszedi nekünk a bűnös pisztolyt. Talán menjünk haza kémiazni egy kicsit!







Otthon analizáljuk az órafe-  
delet a következő módon: Ke-  
verjük össze a kénsavat és a  
hidrogén-kloridot, majd  
tegyük bele a pálcika segít-  
ségével az óralapot. Vegyük  
is ki, és nézzük meg a nagyí-  
tóval. Most el tudunk menni  
**Cambridge**-be, az egyetem-  
re. Tegyük is meg, méghoz-  
zá a vasútállomáson keresz-  
tül, vagyis vonatozzunk. A  
portás békésen szunyókál,  
úgyhogy szólunk a mi kis  
*Watsonunknak*, hogy ugyan

tünk. Menjünk be a hálóba, és  
vegyük magunkhoz ■ követ-  
kezőket: a fényképet az asz-  
talról, a gyufát a széndoboz-  
ból, és a tűzhelyből a vörös  
ruhadarabot. Kifelé menve  
még zsebeljük be a kalaptűt  
is a külső szobában. Feltűnik  
egy-két új helyszín. A gyufa  
hátluján egy kocsmá címe  
van megadva, ott árulják ezt  
a fajta gyufát. Egyelőre ott  
még semmit nem érük el,  
úgyhogy menjünk *Pratt* egyik  
kedvenc helyére, **Neville für-**

**dőjébe**. Vizsgáljuk  
meg a párnákat, a  
radiátort, meg a tör-  
lőközelet, majd  
szóljunk a görénak.  
Egy kis beszéd  
után már beljebb  
mehetünk, ahol egy  
újabb arc tűnik fel a  
szauna gőzeiből: **Elridge Whitney**,  
akinek érdekessé-  
ge, hogy szintén  
szerepel *Mycroft*

listáján. Ja, ha nem vennénk  
észre először, akkor szedjük  
le a törlőközelet, ott bújjuk alat-  
ta. Erre a mozdulatunkra a  
fürdőfőnök tettelegességhez  
fajul. Van az a mondás, hogy  
a saját hibájából tanul az em-  
ber a legjobban, ugyanis  
*Sherlock* beküldi szegényt az  
egyik medencébe. **Elridge**  
nem hajlandó tárgyalni, úgy-  
hogy tegyük a következőt: a  
partvissal zárjuk be az álno-  
kot, majd tekerjük fel a hőmér-  
séklet szabályzót a maxra.  
Egyből megered a nyelve,  
hallunk valami *Ratchet* nevű  
hölgyeménnyel, aki a **Védel-**

tud. Tud viszont *Lawton* egy  
másikat, egy bizonyos *Lord*  
*Avery* arisztokrataét. Az inas  
nagyon el szeretne minket ka-  
lapálni billiárdban, ígérjük  
meg neki, hogy majd egyszer  
játsszunk vele. A *Lord* nincs a  
háza tájékán, de itt van az  
asszony akivel nem megyünk  
túl sokra, úgyhogy szólunk  
az inasnak. Az inas elmond-  
ja, hogy a gazda éppen a  
parkban sziesztázik. Nosza,  
irány a park!

A parkban a testőr nem en-  
ged dumcsizni az *Lorddal*,  
úgyhogy tenni kéne valamit.  
Menjünk egy képpel vissza,  
kérjük meg az árust, hogy  
eressze rá a testőrré a maj-  
mot. Meg is teszi nekünk, a  
majom meg lenyúlja a fickó  
sapkáját, aki utána rohamo-  
zik. Hálánk jeléül

vrgyünk tőle ma-  
dáraledelt. Egy  
képpel odébb etes-  
sük meg a madara-  
kat, majd adjuk az  
eledelt a *Lordnak*.  
Ezután végre be-  
szél. Mond egy he-  
lyet, ahol próbál-  
kozhatunk. Uccu  
oda! Van itt egy  
bonemaster, azaz

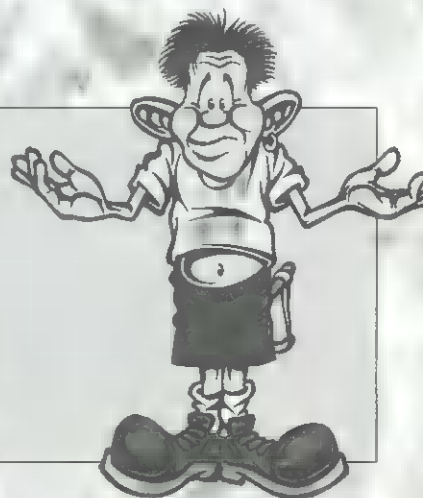
csontkovács. *Ratchet*ről nem  
tudnak semmit, de javasolják  
■ zöldséget. Menjünk akkor  
a zöldségeshez. Van egy ér-  
dekes könyv az asztalon, de  
nem engednek hozzányúlni.  
Folyamodjunk *Watsonhoz*,  
aki leköti az őrt (Angliában  
még a zöldségesnél is van),  
mi meg kérünk lekvárt. Amíg  
előkotorja, addig fussuk át a  
könyvet. Egyből kiszűrjük  
*Ratchet* nevét, de az árus  
még ezután is tagad. Jó, ak-  
kor vissza ■ **Bakerre**. Van itt  
egy *Wiggins* nevű kölk, őt  
bízzuk meg *Ratchet* lenyo-  
mozásával. Most el valaho-  
va, majd vissza ide. *Wiggins*

már vissza is jött. Kiderül,  
hogy *Ratchet* a zöldséges  
anyja. A kis suttyó! Bújjunk be  
a hálószobánkba, majd az ál-  
ruhába, és menjünk a zöldsé-  
geshez. Megnyerő külsőnk-  
kel megbékélve felenged a la-  
kásba a fickó. Na azért! Meg-  
találtuk *Ratchetet*, akivel még  
nem tudunk tárgyalni, mert  
zavar a részeg férje. Kéne  
neki valami erős... Lent kér-  
jünk kávét, majd menjünk  
vissza, és töltsük a kávét a  
bögrébe. Na, itt fejezzük be,  
mivel szegény, de bevalljuk:  
**ELAKADTUNK**. A kávé so-  
sem lesz kész, ha look-olunk,  
akkor kiírja, hogy a bögrét  
gyengét éri a tűz. Nyilván fel  
kéne egy kicsit erősíteni a tü-  
zet, de elképzelni nem tudjuk  
milyen módon, ugyanis a tűz-



helyet nem érzékeli a prog-  
ram. Legalábbis ■ mienk. Pe-  
dig biztos közel a vége... No  
nem baj, ne bánkodjunk. A  
vizslátásra! Még annyit, hogy  
van egy-két helyszín, amit  
nem tud betölteni 8 mega-  
rammal, ilyenkor nyomassuk  
**Win** alól hang nélkül, úgy  
megy. Tényleg sorry!

*Iwo*

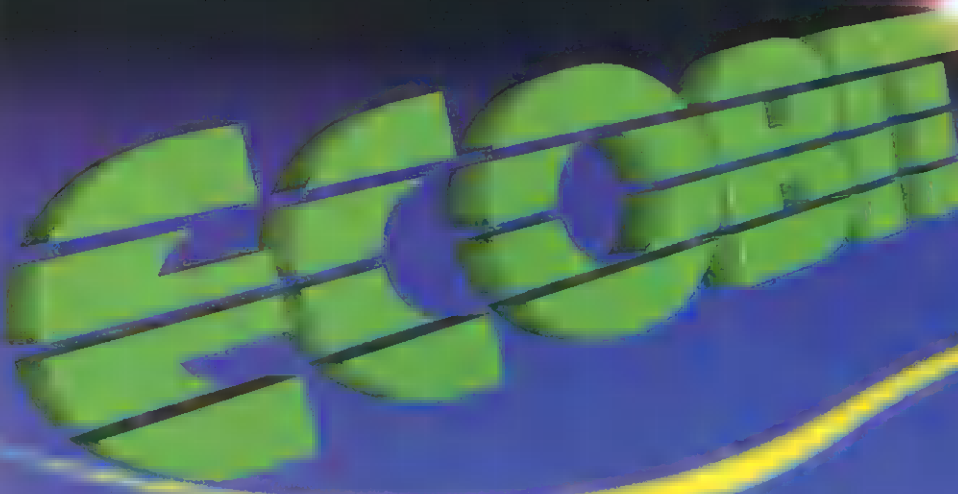


**Minimum hardver:** 486DX2-  
66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,  
SB/GUS

**Kiadó:** Electronic Arts  
**Tesztpéldány:** Ecobit

**Grafika:** ■ ■  
**Hang:** ■ ■ ■ ■  
**Design:** ■ ■ ■ ■ ■  
**IQ:** ■ ■





EcoBIT Multimédia szaküzletek  
1077 Wesselényi u. 25.  
Tel.: 351-3073, fax.: 263-0361  
Pólush Center, tel.: 419-4175  
E-mail: [ecobit@datanet.hu](mailto:ecobit@datanet.hu)  
[www.ecobit.com.hk](http://www.ecobit.com.hk)

## TAVASZI ÁRZUHANÁS



Albion - 4792, Destruction Derby - 2192, Lemmings 3D - 3192,  
Wipe Out - 3192, Ecstasica - 3192, Scorched Planet - 5592,  
Creatures - 1992, Sensible Soccer '97 - 1992, Sensible Soccer  
Update - 1992, T-Mek - 6392, Abuse - 1992, Comp. Carriers at War -  
2792, Crusader - 1992, Cybarmage - 1992, DesktopToys - 1162,  
Firefight - 1992, Magic Carpet 2 - 1992, Speed Haste - 1992,  
Team F1 - 1992. **AZ AKCIÓS ÁRAKHOZ AKCIÓS**

**VISZONTELADÓI ÁRAK  
TARTOZNAKI**

### Újdonságok



8792.-



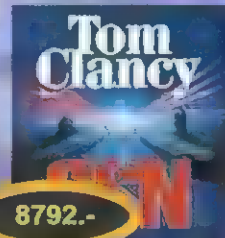
8792.-

8792.-

3192.-



8792.-



8792.-



3992.-

Termékeink kaphatók a Fotex Records  
üzletekben, a Virgin Megastore-ban, az  
Office Plus üzletekben, a MediaMarkt  
áruházban és a legjobb viszontela-  
dóknál.

Széles választékkal, megújult árpolitikával várjuk viszonteladók jelentkezését.



# RAMA

[illegible]

...ni a Roma-val. Mi  
úgy éreztük, hogy egy bi-  
nem érdemelt volna  
tefeket. A rajpárosok  
derek a gátló mechaniz-  
musok és az utolsó  
támadó. A hajrá előtt  
munkált, hogy győze-  
met érjék, hogy nagyon  
gyorsan a semmi. A  
személyzetet képzés  
és a csatlósok a  
személyzetet, az

tenről... ahol... történnék... okáért... kü... zött... a... Az... lakat-

és a legújabb üzenetek, is ide  
után a terem másik wif

Ross: ...hogy az  
...többet ...a ...  
A ...minimum ...  
...se ...



nány, az űrha-... ide  
gún felbukkan, ám  
a... satöbbi.  
Az a...  
... az elhalálozott  
... mi fel-  
...  
... egy mego-  
dása. E... során majd  
... hogy  
mi is a Ra...  
... kik... És termé-



de ez nem a csúszás, hanem az, hogy a rajta lévő 6-os sorszámu kártyát fel, nyitva ki a 6-os kártyát, kiegészítjük a 6-os kártyával, mindet meg kell

g-lingel beszél a bőrítőn díszelő "Kids to Adults" címmel, pedig ne adjunk meg. A film a bizonyos megfigyelésen nőt, szóval annyira szűke és optimista ez az elképzelés, hogy egy kutyus gyermeke valóban vinné szét a jótékony. A köztők is tisztában lehetnek a játék háttérrel, mert a három fő szövegvel telepakoltak mindenféle okoskodást meg egy Arthur G. Clarke-művel, amiből kiderül, hogy a mésterem egy kutyus egy **Jó/Értékes** (No comment).

(Nem, de ki nem is a munkácsi börtönben), legyem az a nagy úr, aki a jártak után elbúcsúzik a RÁMA névre hallgat. Arra nyílt ki a cikk csak a határzónák kapu a határ, az ország határaitól meg kell venni. **JA PRÓBÁI SZÓLT** (Jelölés - Hatalom)

[illegible][illegible]

A János (vagy a könyv) mondanivalója az, hogy a rondácska introból azért kerülnek sokak okulására: A Föld szűkegy szép napján rájönnek, hogy az élet nem nagy trükk, hanem valami egyszerű és szépséges dolog. Ez az a pillanat, amikor a tökök kinyitják szemüket, és látnak ki a világba. Ez az a pillanat, amikor a földön mindenki megtalálja a helyét, és mindenki megtalálja a szeretetét. Ez az a pillanat, amikor a földön mindenki megtalálja a szeretetét, és mindenki megtalálja a szeretetét.

...akik közül csak a legelső blikkre egy-egy és egy-egy példány kerül kiadásra. A többiek nagyságuk (Adódik a



létrehozni? Nem, mert... Szóval, lesz  
itt minden, ami, pia, sz, fi, és még egy-  
es.

[illegible]

...során  
valamint, ami ott van, merül ki, hogy  
napról napra csökkenő mértékű, de  
néhány másodperces időre valamiről. Ily  
módon felszerelve már nekieshetünk  
a Rami fedezésének...

Empi kis angaling lala angaplo ah-  
nong lala angaplo angaplo angaplo

[illegible]5.0 kN/H<sub>2</sub> OHHH Test

**Minimum hardware:** 486 DX2-66,  
8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

**Kiadó:** Sierra  
**Tesztpéldány:** Mixim Kft.

**Grafika:**  **Hang:**  **Design:**  **IQ:** 





# LEISURE SUIT LARRY LOVE FOR SAIL!

Időpont: 1987. Helyszín: egy poros kisváros valahol Amerikában. Egy kopaszodó, poliészter zakós figura álldogál a fellengzős **Lefty's Bar** névre keresztelt harmadosztályú krimi előtt. Némi gondolkodás után bemegy, rendel egy italt, majd a pultnál üldögélő nőszemélyhez fordulva bemutatkozik: "A nevem Larry. Larry Laffer." A legenda megszületett...

Bizony, bizony, immár tíz éve, hogy **Lawrance** barátunkat először irányíthatuk "Nem szerezheted meg a világ összes nőjét, de erre kell törekedned" mottóval fémjelzett kalandozásai során. Felsorolni is nehéz lenne hány nőt fűzött már meg **Larry** az elmúlt évtized alatt, mindenesetre az bizonyos, hogy ez a szám

gyanúsán közel van ahhoz, ahányan aztán rútul átvették öbalekságát. Mint például a hatodik rész már-már happy

end-nek tűnő végső jelenetei során meghódított néni. Alig kezdi szegény hősünk végre jól érezni magát, és hiphopp: a nő lelépett, a ruhánk-pénzünk eltűnt, a szívünk összetört, de legalább hozzá vagyunk bilincselve egy ágyhoz, ami viszont felgyulladt... és máris nyakig benne vagyunk a legeslegújabb **Larry**-epizód, a **Love for Sail** introjában!

Helyzetünk ugyan nem túl rózsás, de ne essünk kétségbe! Vegyük magunkhoz az ágy melletti kis asztalkáról a fogót, és a varrókészletet, utóbbit nyissuk ki, és a benne talált tű segítségével szabaduljunk meg béklyóinktól (na jó, előtte nem árt meghajlítani a fogóval). Az előtérben törjük ki az ablakot, majd tekintsük meg, ahogy **Larry** vidám kis ámokfutás (vagy inkább -zuhanás) keretében romba dönti a fél várost, majd a gatyájában talált hajójegyet lobogtatva belepottyan a játék kellős közepébe.

Lássuk csak: adott egy tengerjáró luxushajó telis-tele bombanőkkel. Mindnyájuk közül a legbambább, a kapitány egy versenyt hirdet a hajón unatkozó férfinép számára: aki a legtöbb versenyszámot megnyeri, az viszi a földi-ját, ami nem más mint egy teljes hét "szabadfoglalkozás" a kapitány kabinjában. Hat számban kell diadal-



maskodnunk a végső győzelemhez és mindezek közben lesz néhány kisebb afférunk is a belénk botló nőneműekkel.

Lépésről-lépésre megoldást nem akarunk adni a játékhoz (túl hosszú lenne), mint ahogyan a poénokat sem szándékozzuk (mind) lelőni, mindenesetre érdemes minden utunkba akadó emberkével beszélgetni, ki lehet halni a játék poénjaitól.

Kérjük CTRL-M-el a hajó térképét, és bóklasszunk körbe egy kicsit. Érdemes magunktól nekiállni a játék megoldásának, aztán, ha valami nem megy, itt jön az útmutató a hat verseny megnyeréséhez (a sorrend (szinte) tetszőleges):

észter-zakónkat. Mi sem egyszerűbb ennél! A megoldás kulcsa a nagy bálteremben üldögélő divattervező néni. Beszélgetünk vele, mire kiderül, hogy a neve **Jamie Lee Coitus** (hmmm... Nomen est Omen), és éppen vészes ötletelenségben szenved a divatba hozandó ruhaneműket illetően. Nosza, dobjuk fel neki a nejlón-zakós ötletünket, amire teljesen beindul, csak egy gond van: honnan tudna az óceán közepén anyagot szerezni a ruhához? Bíz csak ide, baby... Nem kell hozzá nagy fantázia, hogy kitaláljuk, a hajó vitorlája fog alapanyagul szolgálni ruhakölteményünkhöz. Menjünk az ebédlőbe, zabáljuk fel az összes malacpástét-



tomot. Amíg a pincér elmegy utánpótlásért, lenyúlhatjuk a pulton heverő konyhakést.

Szükségünk lesz még egy-két számrára, először is, menjünk le a személyzeti helységbe (nem kell törődni a ránk szegeződő fegyverzenállal), és a faliújságról szedjük le a drótot. Most menjünk a kaszinó előtermébe ahol a dobókockákból készülő szobor áll. Vizsgáljuk meg közelebbről és... hehehe, összedőlt az egész. Jutalmunk két kocka, valamint az értelmetlen pusztítás okozta melegség a szívünk táján... Lépünk le innen, majd jöjünk vissza, és az álvány tetejéről vegyük magunkhoz a csavarhúzó.

## "A legelegánsabban öltözött úr" verseny

Hááát... **Larry** valahogy nem az a kimondott elegáns gentleman, úgyhogy a "Mohamed megy a hegyhez" variációt kell alkalmaznunk, azaz valahogyan divatba kell hoznunk az igénytelen poli-

mászatunk az árbóca, ahol a késsel nyeshetünk egy jókora darabot a vitorlából. A lejutás ugyan kissé körülményes (és hosszadalmas), de sebj, szaladjunk **Coitus**-hoz az anyaggal. Csak a hátsó

bejárat van nyitva... ahol **Larry** nek sikerül egy divatbemutató kellős közepébe csöppennie - de ha már itt van népszerűsíti kicsit az új nejlónmódit, aminek meg is van az ereménye: egyik szemünk sír, a másik nevet. A versenyt ugyan megnyerjük (a kártyánkat a próbababa slicce mögött lehet érvényesíteni), de **Coitus** a nagy siker miatt sürgősen Párizsba utazik. Kár, azért egy kis coitus-ra maradhatott volna...

## A kockaverseny

Ha már úgyis zsákmányoltunk két dobóockát az összedőlt szoborból, talán használhatjuk is őket valamire. Mondjuk preparáljuk meg őket egy csöppet a kabinukból felszedett budipapírral. Ezáltal elektrosztatikusan feltöltődnek, és könnyebb lesz velük hatost dobni (hát ez aztán méretes egy baromság...). Sajnos a kaszinóban sehogy sem tudunk odaférni az asztalhoz, ahol a kockáz(tat)ás megy, így a szent cél érdekében kissé durva megoldást fogunk alkalmazni. Menjünk az ebédlőbe, ahol az asztalokon hegyekben áll a sok freejack, azaz szabad préda típusú kaja. Nyomjunk be néhány adag babos tápot, majd szaladjunk vissza a kaszinóba, és... hmmm... engedjük szabadjára a zabolátlan természet pusztító haragját (FART). Hehehe, szombat esti láz... vagy gáz? A népek leléptek, miénk a pálya! A cinkelt kockáknak köszönhetően könnyedén nyerünk, ráadásul játék közben feltűnik egy nőszemély is (**Dewmi Moore** - valahonnan ismerős...), aki kihív minket egy parti **Strip Liars Dice** nevű mókás játékra. Ez valami olyasmi, mint ha a vetkőző-pókeret keresztetkák volna az kis hazánkban "Bars" néven köz(?)ismert kockajátékkal. Nem akarjuk hosszadalmasan magyaráz-







ni a dolgot, *Dewmi* majd úgyis megtanít rá, ha valaki mag nagyon béna lenne a visszatölti néhányszor a játékalást. Miután az utolsó négyzetcentiméternyi ruhát is lenyertük a hölgyről, *Larry* felhörpinti maradék italát, és... na ezt nem kellett volna. A piába tett tablettától némi hallucinációink lesznek, majd *Larry* megpróbál egy szál fűtykösben észrevétlenül visszaosonni a kabinjába - persze nem sikerül neki... Ez a jelenet egyébként a játék során vagy fél tucatszor megismétlődik, hol a takarítónővel sikerül összefutni, hol egy apácával, de lesz még óvodás-csoport, japán turisták, a **CNN** híradósai, meg minden.

### A LoveMaster 2000 verseny

Na ez egy érdekes vetélkedő. Nagyjából arról szól, hogy ki bírja tovább szusszal. Hogy mit? Hát, azt, amiről a **Larry**-játékot általában szólni szoktak. Szegény *Larry* mindössze két pontot



ér el a gépen első próbálkozásra, így hát szégyenszemre meg kell kérnünk valakit, hogy ugorjon be helyettünk. A megfelelő ember a kényes feladatra a könyvtáros néni lesz, aki ugyan elég prűdnek néz ki így első látásra, de majd behálózunk, aztán hajajaj... Kezdjük a mókát a medencénél, ahol a *Drew Baringmore* névre hallgató nudista jellegű nőszeméllyel köthetünk ismerettséget. Eleinte nem nagyon akar szóba állni velünk, menjünk hát el a könyvtárba, ahol a polcokon sorakozó könyvek áttanulmányozása után már

megyünk köti le). Nosza, keressünk bőrdönt! A poggyász a hajófenékben levő raktárban van, ahová viszont - kulcs híján - nem tudunk bemenni. *Peggy*-vel, a takarítónővel beszélve (na ő se egy semmi figura! Érdemes eldu-



málgatni vele a világ dolgairól...), kiderül, hogy a kabinos fickónál van a kulcs, ő viszont a személyzeti szoba széfje mögött rejtőzik. A széf kombinációja **38-24-36** (ez inch-ből cm-be átszámolva **96-60-90**, ami elég korrekt méret), az info természetesen *Peggy*-től származik. A kimondhatatlan nevű kabinos nem adja ide a kulcsot, viszont égető szüksége lenne egy útlevele. OK, semmi probléma. Kérjünk a fickótól egy fényképet, majd ugorjunk vissza a könyvtárba, kérdezzük meg a könyvtárosnőt mondjuk arról, hogy *Fluffy Bun Bun* (akármilyen más hülyeség is jó, lényeg, hogy ne értse a program), és amíg *Victoriana* számítógép-

pel ügyködik csőrjünk el az asztalról a ragasztót. Most gyártunk **Photo ID**-t a hitelkártyánkból, a ragasztó, és a fénykép segítségével. Ezt adjuk oda a portán az ellenszenves figurának, és cserébe megkapjuk az útlevelet, amit viszont odaadunk a kabinosnak. Némi közjáték után (a kabinos kisebb pirotechnikai bemutató közepette

füstté válik) magunkhoz vehetjük a poggyásraktár kulcsát. A raktár egy "kicsit" nagynak tűnik, de szerencsére egyből megtaláljuk *Drew* bőrdöntjét. Ezt mindjárt vissza is adhatjuk a jogos tulajdonosának, aki hálából beköltözik a kabinunkba és ott vége-hossza-nincs zuhanyozásba kezd. Seba, a lényeg, hogy a medence mellett otthagyta a könyvét, amit eddig olvasgatott (valami olcsó pornó-novella), amit mi zsebrevágunk, és míg a könyvtárban ismét eltereljük *Victoriana* figyelmét az előbbi trükkal, kicseréljük az ő könyvét *Drew*-éra! A teljes hatás kedvéért a régi könyvről szedjük le a borítóját, és ebbe tegyük bele az újat. Gyorsan húzzuk el a csikot, majd kis idő elteltével jöjünk vissza. Whoa! Minő(ségi) változás! Témának dobjuk fel mondjuk az időjárást (elég sablonos, az igazán menő a zene lett volna: "*Beszélgessünk a zenéről!*" <khm>tál már zongorán?"), meglesz az eredménye. *Victoriana* annyira belejön a dologba, hogy szívesen vállal helyettünk



egy(-két-száz) menetet a **LoveMaster 2000** gépen, így ezt a versenyszámot is magabiztosan nyerjük.

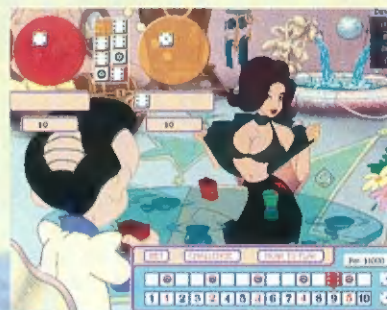
### A patkódobáló verseny

Na ez még egy ritka nagy okosság. Fogunk egy karót, és beleszúrjuk a földbe, aztán odébb-ballagunk egy húsz-huszonöt méterre, és az éppen nálunk levő lópatkót jó nagy svunggal elhajítjuk. Namost: az a jó, ha a patkó minél közelebb a karóhoz ér földet. Ha pont a karóra esik rá, az blackjack, és mindent üt. Talán mondanunk sem kell,

hogy *Larry* abszolút antitálcum a dologhoz, szóval megint csalnunk kell. Nem lehet nem észrevenni, hogy a kaszinó bejáratánál, az összedőlő szobor felett egy hmmm... legyen mondjuk képződmény - lóg ki a plafonból, pont a patkódobálós helyszín alatt. Ez annyira egyértelműen adja magát, hogy szinte biztos, hogy csak átverésről van szó. Esetleg **Sierrák** pont arra játszanak, hogy mi erre gondolunk, és mégis ez a megoldás kulcsa.



Vagy pont ebben bízva mégsem az. Vagy... <vágás>. A pezsgőfürdőnél találkozhatunk *Juggs*-ékkal, akik egy anya-lánya felállású country-együttes, összesen úgy 300 cm-nyi mellbősséggel... Sajnos azonban nem tudnak fellépni a hajón, mert nincs megfelelő hangulatvilágítás a színpadnál. Semmi probléma, hangulatunk már van, csinálunk hozzá gyorsan világítást is! A konyhában az ál-sültmalac felől lopjuk ki a hőszugárzó-lámpát, ez megfelelőnek látszik ahhoz, hogy a színpadot intim félhomályba borítsa. Menjünk a színpadhoz, és a csapostól kérjünk egy lime juice-ot (valamire-csak-jó-lesz alapon), és egy **gigantic erection** fedőnevű koktélt (hehehe... vajon mi lehet benne?), amíg a fickó keveri a lőtyit (elvégre egy **gigantic erection** nem (mindenkinek) jön össze egy pillanat alatt), belopózzhatunk *Juggs*-ék öltözőjébe. A nagy piros gombot nyomjuk meg, a de-zodort pedig cseréljük ki a sajátunkra (a kabinunkból). Eme nagyszabású akciónak köszönhetően a színpadot megvilágító lámpa immár *Larry* jó 150 cm-es fizikuma számára is elérhető



magasságba kerül. Cseréljük ki a lámpát a malacsütőből eltulajdonított másikra, majd egy újabb **gigantic erection**-trükk révén menjünk vissza az öltözőbe, és a piros gomb segítségével húzzuk vissza a lámpát eredeti magasságába. Minden készen áll tehát a bulira! Mikor legközelebb erre járunk, már javában tart a koncert, de szerencsére semmiről sem maradunk le (sőt...). Miután felöltöztünk, térjünk vissza ismét a tett színhelyére, és a porig rombolt színpadról szedjük össze minden hasznosíthatót, ami esetünkben egy távirányítót és egy szíjat takar. Ilyen univerzálisan felszerelve már mehetünk is patkódobálni (Egyébként, ha a színpadhoz a későbbiekben újra visszatérünk, ott egy *Bill Clinton*-fazonú figurát találunk, aki vége-hossza nincs *Al Gore*-viceket mesél. Sajnos a poénokat marhára nem értettük, de ez betudható sekélyes angoltudásunknak, és az amcsi belpolitikában való





járatlan szágunknak). A patkódobálós gépet a következő módon tudjuk meghűlyíteni: másszunk fel az összedőlt szobor állványzatára, és a plafonból kilógó izére kössük rá a szíjat. Ennyi. Valahogy a távirányító is belejátszik a dologba, hogy hogyan, és hogy ennek így konkrétan mi értelme van, azt ne kérdezzék (véletlenül jöttünk rá). Na mindegy, lényeg az, hogy mindenkinek bebizonyítottuk: *Larry Laffer* a legjobb patkódobáló a széles nagy pusztában. Ja, a kártyánkat a kentaurszobor se... hm, alfelébe kell dugni a győzelem hitelesítéséhez.

## A főzőverseny

Ohó! Végre egy újabb játék, amelyben kiélhetjük perverz konyhafőnöki vágyainkat... izé, azaz hogy főzőcskézhetünk egy jót (*Pizza Tycoon* rulez!). Az abszolút megabroáé receptjét a konyhában találjuk, a hal



csomagolópapírján. *Venezuelai hód-sajtpástétom* - hmmm, elég elrémsztően hangzik, nemde? A tataban levő hód-terráriból tudunk tejet szerezni (nem árt, ha valamilyen tudjuk tárolni - egy fazék a konyhából erre pont megfelel), ezt vigyük vissza a konyhába, és csináljunk belőle sajtot a nagyszerű *CyberCheese 2000* rendszer segítségével (a játékban egyébként szinte minden *Cyber* és *2000* (ezt tök jól

bele lehet építeni az ember hétköznapi szókincsébe a nemteljesen-tökéletesen-működő dolgok jellemzésére, pl. *Cyber-Win-*



*dows 2000, CyberAPEH 2000, vagy a kedvencem, a CyberHatosVilamos 2000 - Hancu*). Hagyjuk egy kicsit pihenni a félkész remekművet, és nézzünk vissza a kabinunkba, hátha *Drew* már végzett a zuhanyozással. Persze nem végzett, de egy picit megsürgethetjük: a fedélzetről nyúljuk le a tűzoltófecskendőt, és kössük össze a zuhanyzó lefolyóját a budi-tartállyal. Egy finom mozdulattal lehúzzuk a WC-t, és... egy újabb nő kerül *Larry* képzeletbeli, "Majdnem megvolt, de elba<khm>...ltáztam a lehetőséget" feliratú hosszú-hosszú listájára. Vegyük fel a zuhanyzóban *Drew* hült helyét kihangsúlyozandó itt maradt moszatot,



és hajtsuk bele a készülő konyhaművészeti remekünkbe. Öntsük bele még a lime juice-t, és a fedélzeten a fáról szedett furcsa gyümölcsöt. Még valami kis extra kell bele, ez pedig a *Dewmi* szobájából zsákmányolható "orgasmic powder". A késsel adjunk valami hozzávetőlegesen emberhez méltó formát a foodnak, aztán mutassuk be a cucost a zsúrinek, és reméljük a legjobbakat...

## A bowling-verseny

A kabinos fickó szobájában a szellőzőrácsot a csavarhúzóval eltávolítva újabb érdekes helyszínre jutunk. Tökötét, és mindenféle izgalmas hangok - egy *Larry Laffer*nek ennél jóval kevesebb is elég azt hinni, hogy valami orgia közepébe csöppent. Vetkőzzünk le, és... hát addig nyert, hogy orgia, csak hogy itt a gyomor és az ízlelőbimbók a főszereplők, nem pedig más - neme-sebb - szervek. *Vak Édesség-Kóstoló Party...* micsoda hülyeség! *Larry*-t az első rész óvszer-vásárlás jelenete

óta kb. százrendszer nevezik perverz disznónak (Most azért, mert a villany felkapcsolásakor épp a süteményes asztalon állt tök pucéron? Micsoda prűdnépség!). Kabinunkba megsze-gyenülve vissza-térvén viszont kellemes meglepetés fogad... Miután *Anette* mint aki jól végezte dolgát, távozott, vegyük magunkhoz az itt "felejtett" kendőjét. A személyzetből vegyük fel a vazelint, és kenjük be vele a kendőt (wow! Most már igazán trutymós lehet...). Van még egy helység a hajófenékben, ahol nem járunk, és ez pont a bowlingpálya alatt helyezkedik el. Nyissuk ki a kis szekrényt, és a bábukat fűjük be *Juggs*-ék dezodórával. Itt az idő, hogy a gon-



dos előkészítés után kimenjünk a bowling-pályára. A rozsmár fejénél kell a kártyát érvényesítenünk. A golyót kenjük össze a trutymós kendőnkkel, majd csináljunk úgy, mint akit egyáltalán nem lep meg a "kirobbanó" siker...

## A végkifejlet

Megnyertük hát a hat versenyt, de a végső beteljesülés előtt még akad néhány elintéznivalónk. Menjünk vissza a nagy zabálás rosszlemkű helyszínére, ahol az egyik szék alatt egy biztosítási kötvényt lelünk. Ahá, ez biztos *Anette*-é, de ő vajon hol lakhat. A porta előtti telefonról hívjuk fel *Anette*-et. Az ifjú férj (méretei: 90-200-40, azaz 90 éves, 200 milliója van, és 40 fokos láza...) veszi fel, és gyorsan el is küld melegebb éghajlatra. Menjünk oda a recepcióhoz, és érdeklődjünk a szám-lánk iránt. Ha egyedül maradtunk, ves-

sünk egy pillantást a telefonra, nyomjuk meg rajta a piros gombot, és máris megtudjuk *Anette* kabinjának a számát. *Larry* már alig várja az estét, amikor is elindul becserkészni a nőt... persze megint balul sül el egy-két dolog, az öregúr véletlenül meghal, *Anette* pedig rongyos 500.000. dollárral szúrja ki a szemünket az egymilliárdos életbiztosítási papírárt cserébe.

Menjünk a kapitány kabinjához, kopogjunk be, majd az utolsó pillanatban, mikor már reményeink kártyavárként látszanak összedőlni, lobogtassuk meg a félmillió dollárt. És az egész marhaság betetőzésekképpen a az endsequence alatt a teljes hajót jól elrabolja egy *Independence Day*-ből ittmaradt UFO, úgyhogy reszketsetek! Lesz *Larry* 8...!

A *Lowe* megint a szokásos *Larry*-minőséget hozta... Óriási grafika, nagyszerű hang (ajánljuk a feliratozás nélküli játékot angolul tanulóknak (jó nyelvgyakorlás) és agyilag alultáptaltaknak (akik nem találják meg a *Game* menüt, ahol a feliratot be lehet kapcsolni), ragyogó játék... Mi kell ennél több? Na jó, lehetett volna egy kicsit hosszabb, egy kicsit nehezebb, és lehetett volna benne több nő... de akkor mi maradt volna a nyolcadik részre???

Ui.: Legjobb az egészben a *CyberSniff 2000* rendszer, amit garantáltan nem tartalmaz a kalóz-verzió...

**HANCU/H2-Óhhh Team**

**Minimum hardver:** 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

**Kiadó:** Sierra  
**Teszt példány:** Mixim Kft.

**Grafika:** ■■■■■■■■■■  
**Hang:** ■■■■■■■■■■  
**Design:** ■■■■■■■■■■  
**IQ:** ■■■■■■■■■■





# MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099

1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800

Kérje részletes árlistánkat üzleteinkben, vagy keresse az Interneten!  
(<http://www.mixim.hu>)

Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák. változtatásuk jogát fenntartjuk!

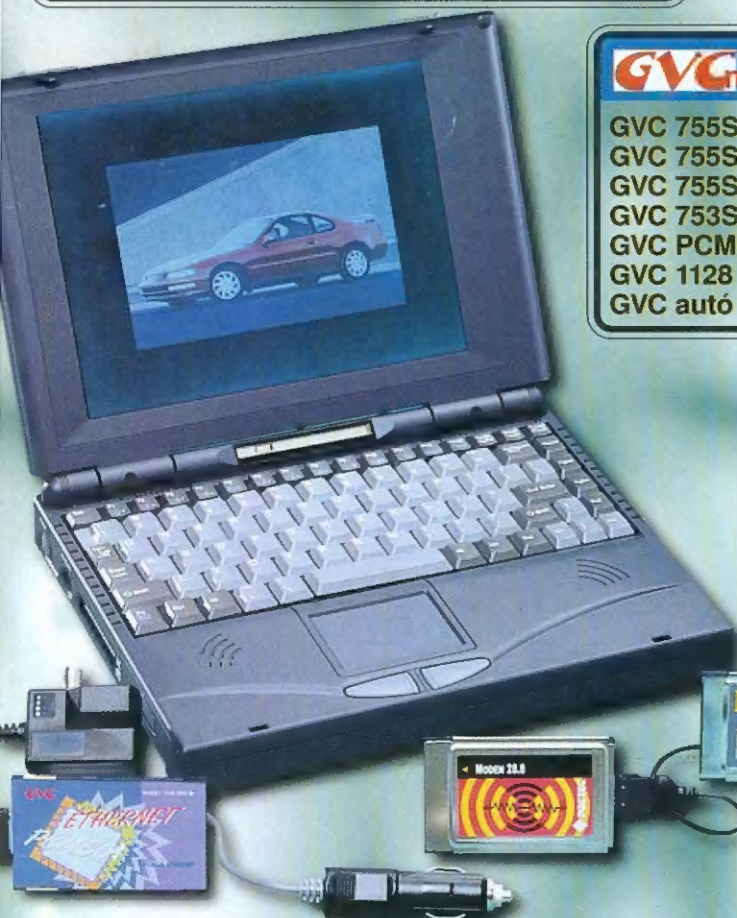
**Kiváló minőségű R&M számítógépek igény szerinti kiépítésben!**

Alapkonfiguráció: 4 PCI, 4 ISA +256k cache VX, 16MB EDO RAM, 1.44MB FDD, 1MB S3Triö64V+ PCI VGA, GVC 14" color SVGA NI LR monitor, 102 gombos HUN/US billentyűzet, mini torony/desktop ház

	1GB HDD	1.2GB HDD	1.7GB HDD
486DX4-100	107.540,-	109.540,-	112.540,-
AMD 5k86-100	120.870,-	122.870,-	125.670,-
AMD 5k86-133	127.490,-	129.490,-	132.290,-
Intel Pentium100	128.490,-	130.490,-	133.290,-
Intel Pentium133	136.790,-	138.790,-	141.590,-

## GVC monitorok

Sunshine 14" monochrome SVGA	12.800,-
GVC 14" color SVGA NI, LR, green	33.600,-
GVC 14" color SVGA multisync, LR	52.000,-
GVC 17" color SVGA multisync, LR	90.000,-



## GVC multimédia notebookok és kiegészítők

GVC 755SC2 P100/540MB color DSTN multimédia notebook	309.000,-
GVC 755SC2 P100/1GB color DSTN multimédia notebook	328.900,-
GVC 755ST2 P100/1GB color TFT multimédia notebook	388.800,-
GVC 753ST4 P100/1GB color TFT multimédia notebook	458.000,-
GVC PCMCIA ethernet vezérlő COMBO	15.840,-
GVC 1128 PCMCIA faxmodem	27.680,-
GVC autó adapter	6.990,-

## Multimédia notebookok és kiegészítők

Acer ESS1868 hangkártya	6.990,-	NEC 4x4 IDE CD drive	14.400,-
Acer DCS509 hangkártya	13.800,-	NEC 4x SCSI CD drive	14.400,-
Acer General MIDI bőv.	4.480,-	Sanyo 6x3 IDE CD drive	15.900,-
SoundBlaster 32 PnP	17.900,-	Acer 8x IDE CD drive	15.900,-
SoundBlaster Vibra16 OEM	11.800,-	Sony 8x IDE CD drive	17.800,-
SoundBlaster 16 PnP OEM	11.800,-	Acer 12x IDE CD drive	21.600,-
Mikrofon hangkártyához	1.200,-	Panasonic 12x IDE CD	21.900,-

## GVC faxmodemek

H F-1114V/R2  
MD-017-0-94/01

GVC 1114 (14400bps), külső, MNP 5	10.800,-
GVC 1133 (33600bps), belső, MNP 5	22.200,-
GVC 1133 (33600bps), külső, MNP 5	24.800,-

**A készülékek rendelkeznek postai HIF-engedéllyel!**

**Az ország egyik legnagyobb CD-ROM választéka! Legfrissebb újdonságaink:**

Steel Panthers 2.	7.992,-	Dragon Lore II.	7.992,-	Terminator 2: Skynet	7.992,-
Star General	7.992,-	Diablo	8.792,-	Warcrat II Deluxe	9.592,-
Phantasmagoria II.	9.592,-	Nascar Racing 2.	8.792,-	Incredible Hulk	7.992,-
Duke Nukem Atomic	7.992,-	M.A.X.	7.992,-	Tomb Raider	8.792,-